A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 KByte

XI. évfolyam, 113. szám
2000.augusztus Ára: 796,- Ft

ICEWIND DALE
Vállalj Te is szerepet
az év egyik legjobb játékában
– a Baldur's Gate nyomdokain

TIME MACHINE
Ülj időgépbe, és kalandozz
át több száz emberöltőt
H.G.Wells bőrében

SUBMARINE TITANS
Vedd ki a részed a titán
stratégák összecsapásából
a tenger alatt

CD, POSZTER, STÁBFOTÓ...
A háromból egy most teljesül

KISS PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD

Ruccanj át Te is a képregényhős-maszkba bújt együttes tagokkal az FPS világába!

ON VAGYUNK LINE!



Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyalánkságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)

- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;



- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;

- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;

- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!



www.576.hu

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:
Tombi 2 (PSX)
Grind Session (PSX)
Colin McRae Rally 2 (PSX)
Ronaldo v-Football (PSX)
Dracula Resurrection (PSX)
Galerians Megoldás 2. rész (PSX)

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

ÖZÖNVÍZ UTÁN SZEBBEN RAGYOG A NAP

Köszönjük, megkaptuk! Itt vagyunk, túléltük, remekül szórakoztunk! Fantasztikus mennyiségű levelet hozott a drótposta, winchesterem már-már roskadozik az elektronikus levélhegyek alatt. Minden elismerésünk azért a vehemenciáért, amellyel magatokra vettétek lapunk felvirágoztatásának édes terheit. Szívünk hevesebben dobog, fejünk felett a boldogság kékmadara csivitel, látjuk – mit látjuk, érezzük! mekkora szeretet árad belőletek felénk. Csak így tovább gyerekek, szükségünk van doppingra, biztatásra, mert tudjatok róla, feldobnak bennünket a dicséretek. Ösztönzőleg hat, hogy olyan olvasóknak készíthetünk lapot, akik bekarikázzák a megjelenés dátumát naptárukban, és várják azt, akár egy ünnepnapot! Ösztönzőleg hat, hogy tudjuk, mindent megtesztek az 576 piaci helyzetének megtartása érdekében. Mert tudjátok „bolond ember az, aki megfúrja belülről a hajót, amelyben idáig haladt"...

Volt persze olyan is, aki közölte, hogy bolond – szórakoztató volt olvasni elhatározását: ő bizony bátor, furkálódik egy kicsit, (igaz, nevét azért nem adva tettéhez,) majd önként ugrik a habok közé – meg sem próbáltuk visszatartani, engedtük, ugorj csak nyugodtan koma! A Cseviben, mert hogy ismét van már az is, olvashattok erről is! Sőt, négy oldalon gyönyörködhettek remeknél remekebb okfejtésekben, miért kedvelik kritikusaink ezt a lapot. Egy kicsit lehetne javítani a helyesírásukon? Tény, de a lényeg, hogy amiket mi hagytunk a múlt havi számban, azt egytől egyig felsorolják nekünk! Más szemében a szálkát, a magukéban a gerendát sem – ez sem mai találmány, lépjünk hát rajta túl.

Gazdagon kaptak újságíróink szavazatokat. A júliusi szám legjobbja Uriel, azaz Petrényi Gábor (a Deus Ex, az Evolva, és a Shogun Total War cikkek szerzője) lett. Lám a dicséreteknek örvendő, de az alantas kritikákat névtelenül szórók kereszttüzében álló újságíróink nem csak a nevüket adják, de arcukat is vállalják az olvasók előtt. Elkészült egy ideiglenes stábfotó, amelyről nem azért maradtak le a hiányzók, mert őket nem hívtuk meg, hanem mert éppen élvezték valahol a nyarat.

Apropó nyár! Nagyon érződik az uborkaszezon. A szoftverkiadók úgy tűnik, hogy szeptemberig csak mérsékelten adagolva csöpögtetik a programok megjelenését. Sajnos ezek közül sem törekszik mind a dobogóra, ebből következően közel sem annyira „válogatott" a termés, mint amit a múlt hónapban tudtunk a kirakatba tenni. Látszani is fog az értékelésben a pontszámokon. És ha már az értékelésnél tartunk (csomó a kákán): júliusban állítólag túlságosan magas pontszámokat osztogattunk. Újra tárgyaltuk stábértekezleten a dolgokat, ma sem kapnának kevesebbet az adott programok. Különben is mint tudjuk, „az ízlések és pofonok különbözőek", de a latinban még egyértelműbb a fogalmazás: „de gustibus non est disputandum!" (felkiáltójellel a végén) vagyis az ízlésről nem kell vitázni! Ha Uriel 98%-ra értékelte a Shogunt úgy, hogy tucatnál több órán keresztül gyúrták egymást, hogyan is avatkozhatnék „szerelmükbe" anélkül, hogy én még csak Martin háta mögül, alig tíz percig láttam azt? Hogy stílszerű maradjak: summa summarum, a végítéletet mindig az fogja meghozni, aki a programot tesztelte, és megalapozott véleményt formált róla.

Másik csomó a kákán: kell-e, avagy nem a cikkekben írnunk a kezelőbillentyűkről. A „nagyfiúk" azonnal fontosnak tartották megjegyezni, hogy csak a „hülye" nem jön arra rá, mikkel is lehet a játékot irányítanunk. Valóban, van némi igazságtartalma ennek a megjegyzésnek is. Én pedig tanácstalanul kérdezem, hogy akkor miért adnak a legtöbb program mellé még egy vaskos kézikönyvet is?! Bizonyára gondolnak a kezdőkre, vagy azokra, akik nem bogarászni, hanem játszani szeretnének a legálisan megvásárolt játékkal! Nekünk pedig illik gondolnunk az angolt kevésbé értő veteránokra is! Úgy döntöttünk, hogy indokolt esetben (!) a jövőben is lesznek (akár a Cheat oldalra „száműzve") billentyűzetismertető boxaink.

Miután túljutottunk a csupa jóindulattól vezérelt, a kákán is csomót keresők „szónyíl-záporán" (ezt neveztem szimbolikusan a főcímben özönvíznek), hadd szóljak azokhoz, akik mellkasában valóban 576-os szív dobog! Az első dühkitörések után egyre nagyobb számban érkeznek a dicsérő, biztató (a Nap ragyogásához hasonlított) levelek. Köszönjük! Érződik, hogy a második hullámban írók már el is olvasták a cikkeket. Ők is megírták, milyen hibákkal nem szeretnének találkozni az elkövetkező számokban, de ami a fontos, ők továbbra is számítanak az 576 KByte megjelenésére!

Ismét jelentkeztünk internetes oldalakkal „SzösszeNet" néven. A névváltást indokolta, hogy nem az eredeti formában, hanem összevonva a komoly, és kevésbé komoly site-okat indul Martin szerkesztésében az általatok is annyira áhított rovat. Mielőtt újabb kérdésözönt zúdítanánk nyakunkba: szerkesztési okokból követtük el ezt a „merényletünket".

A jövőt illetően erőteljesen gondolkodtunk azon, hogy a törzsolvasóinkat, vagyis az előfizetőinket hogyan jutalmazhatjuk tovább. Új előfizetői akcióba kezdünk (amely ha nem lenne ez a szó már annyira elcsépelt, akár a fantasztikus jelzőt is kiérdemelné), melyről már olvashattok ebben a számban is. Több mint 2500 Forint megtakarítás egy évben, plusz hat előző szám ingyen – biztosan érzitek Ti is, hogy azért nem kis dolog!

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu



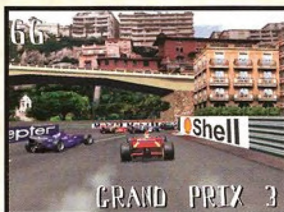
tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 113. SZÁM, 2000. AUGUSZTUS









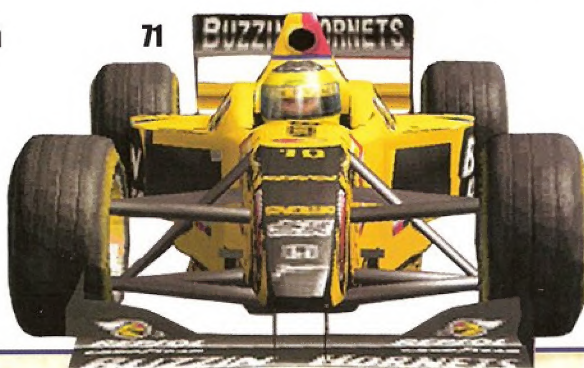








CHEATEK, EGYEBEK



576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János szjvc@576.hu

Artwork, meg ilyesmi: Varga Balázs vargab@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás:
Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

ISSN 0865-8226



HÍREK

– Avagy mi újság a nagyvilágban?

NÉGYKERÉKMEGHAJTÁSSAL A VILÁG KÖRÜL

Az autóverseny programok viszonylag új válfaját jelentette a nemrégen megjelent néhány arcade, vagy szimulátor jellegű program, mint a Test Drive 4x4. Egyre jobban elterjed az eddig inkább túrakocsiknak használt autók versenyeztetése. A Gathering of Developers még ebben az évben szeretné megjelentetni a hasonló jegyeket magán hordó 4x4 Evolution című programját. A játékban kipróbálhatjuk majd az összes nagyobb cég négykerék meghajtású modelljét, a "fapados" túraautóktól egészen a bőrüléssel és kormányfűtéssel ellátott speciális csúcsmodellekig. A programban megtalálhatóak lesznek az Amerikai, Angol, Japán, és Európai gyártók legismertebb modelljei mellett a (autós játékoknál bevett szokás) bónuszként megjelenő speciálisan felspécizett vagy egyedi modellek is. Arról nincs pontos hír, de képekből látszik az, hogy jó néhány időjárási szélsőségben kipróbálhatjuk majd a vezetési tudásunkat. Az Antarktisz jégvilágán keresztül az Amerikai Sziklás hegységig tesztelhetjük a gépeink teherbírását.





A több mint 16 pálya érdekessége lesz még az útvonal megválasztása is, ugyanis a képernyőn bármerre mehetünk majd, mindenféle megkötés nélkül, csak a célig érjünk el. Természetesen a győzelem pénzt fog jelenteni, amelyből fejleszthetjük és tuningolhatjuk majd a verdánkat. A multiplayer opciót is érdemes megemlíteni, amely a helyi hálózati játék, Internet mellett állítólag online funkciót is kínál majd. Jó hír a Gforce-al rendelkezőknek, hogy a játék (nincs megerősítve) támogatni fogja a GPU-t és a hardware-s Texture & Lightning-et is. A valódi gépigényről még nincs szó, de reméljük, hogy nem kell majd konfigot cserélni ahhoz, hogy játszani tudjunk. Természetesen a konzolrajongókról sem feledkeztek el, mert a program Dreamcast és PSX 2 verziója is megjelenik majd. Megjelenés: 2000 Ősz-Tél???

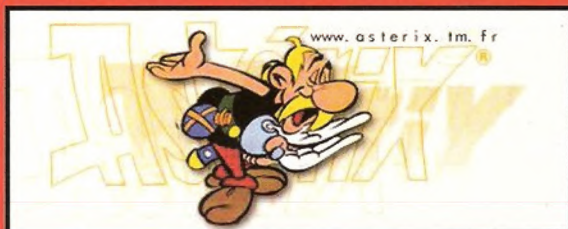
A Recognita Rt. anyavállalata, a ScanSoft bejelentette, hogy főterméke, az OmniPage fejlesztését Budapestre hozza. A digitális képfeldolgozó szoftverek területén vezető ScanSoft Inc. (Peabody, Massachusetts, USA, NASDAQ: SSFT) 2000. Július 10-én bejelentette, hogy bezárja a cég kaliforniai, szilícium-völgybeli fejlesztői irodáját Los Gatosban és a cég főtermékének számító OmniPage fejlesztést Budapestre, magyar leányvállalatához, a Recognita Rt-hez (hamarosan érvényben lévő újabb nevén ScanSoft Magyarország Rt.-hez) helyezi át.
A döntés hozzávetőlegesen 70 alkalmazott elbocsátását jelenti – az Egyesült Államokban.
Az, hogy a Scansoft főtermékének fejlesztését a budapesti csapatra bízza, nem más, mint a hazai fejlesztőgárda magas szintű szakmai szaktudásának, képzettségének, szervezettségének, profizmusának elismerése.

KELETI KIKELET

Mindenki örülhet, aki szereti az Age of Empires típusú stratégiát, mert itt az új sikervárományos a Liquid Entertaintmenttől a Battle Realms. A program egy teljesen 3d-s fantasy stílusú stratégiai játék lesz, amely egy elképzelt ázsiai beütésű környezetben játszódik majd. Négy teljesen eltérő stílusú faj közül választhatunk majd, amelyek ugyancsak a kelet világából származóak lesznek. A WOLF a kemény és kíméletlen harc megszállottjaként ismeretes klán, amely minden lépését hadi úton teszi meg. A SERPENT inkább a kémkedés és cselszövés stílusát vallja a magáénak, miközben akár többekkel is szövetkezni hajlandó. A LOTUS inkább a diplomácia és a békés megoldások híve, de vigyázat az ő védelmük mindenkinél erősebbnek mutatkozik. Végül itt a DRAGON, amiről sajnos nem tudtam infót kicsikarni. A program grafikailag nagyon szép és igényes lesz, mindemellett még megemlítendő a már leírt hasonlósága az AOE szépségéhez. Single Player módban akár nyolcféle ellenséget is kaphatunk majd egyszerre, a multiplayer részben pedig mind a négy faj választható lesz. Jelenleg a programnak még csak a váza létezik, de már a honlapon a karácsonyra szeretnének egy demóverziót kiadni. A teljes játékra azonban sajnos jövő nyárig várnunk kell majd. Link: http://www.liquid.to/



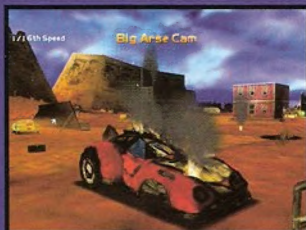
GYERE IDE MIRNIXDIRNIX!



A képregény és rajzfilmrajongók jól ismerik a Francia Asterix-et, aki a múlt évben már mozihőssé is változott. Nemrégiben megjelent gyengécske minősítésű Asterix & Obelix című játékprogram viszont úgy látszik kelendő volt a piacon, mert a Skandináv UDS bejelentette egy újabb rész megjelenését. A programot az előzetes terveknek megfelelően 2001 tavaszán szeretnék majd forgalomba hozni. Érdekesség még az is, hogy a játék költségvetése messze túlszárnyalja az UDS eddigi valamennyi munkáját és egyedülállóan magas lesz majd a Skandináv játékgyártás történetében. Az Infogrames egyébként már több mint hárommillió példányt adott el különböző játékgépekre az Asterix játékokból, amely bizonyítja azt, hogy a világ egyik legmenőbb képregényhőse még mindig a már lassan 40. évében járó Asterix. LINK: www.infogrames.com/asterix

Szerelj célkeresztet a kocsid orrára...!

Éppen csak meg sem jelent a Carmageddon 2000 TDR című "mészárszék", máris útban van az aktuális kiegészítő hozzá. A kiadó késése miatt csúszik a játék, amely az ismert Carmageddon vérvonalat képviseli. Itt az autónk segítségével kell minél több szegény gyalogost átküldeni a másvilágra, és az ezért kapott bónuszokból fejleszthetjük a gépünket. A régebben megjelent két Carmageddon és Carmageddon II kegyetlen brutalitása miatt a programot jó néhány országban (Németország, Anglia) betiltották, vagy csak jelentős változtatásokkal engedték kiadni, amely tendenciával most is meg kell birkóznia majd a kiadónak. Éppen ezért úgy döntöttek, hogy a mostani részben csak robotok, zombik és ufók lehetnek majd az áldozataink között, amely a fórumokon már nagy nemtetszést váltott ki. Magát a teljes verziót a kiadó legkésőbb Szeptemberben szeretné kiadni, majd a kiegészítőt (a címéről még nincs hír) valamikor jövőre szeretnék megjelentetni. Az egyetlen fejfájásra való okot az szolgáltatja csak, hogy a fejlesztők új engine-t akartak a játék alá írni, csakhogy az akkor nem működne együtt a hamarosan megjelenő verzióval. Ezért az új pack valószínűleg a régi kóddal fog készülni és a futtatáshoz is szükség lesz majd a mostani programra. Aki a demó verziót láthatta, az tudja, hogy a kód nem lett a legjobb de a teljes verzió a fejlesztők szerint már egy közepes konfiguráción is tökéletesen fog majd futni. A kiegészítő számos újdonságot úgy, mint új kocsikat, játékmódot, pályákat és egyéb speckókat fog majd tartalmazni. A most megjelenő Carmageddon 2000 TDR több mint ötven kipróbálható kocsit, tízféle szintet (mindegyikben külön-külön arcade és misszió részekkel), és természetesen egy rakás csak multiplayerben működő pályájával, valószínűleg hosszú játékos órákat kínál majd a műfaj kedvelőinek.

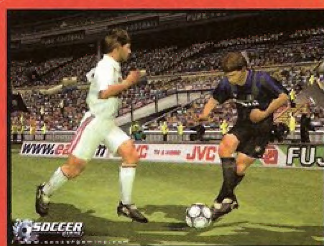


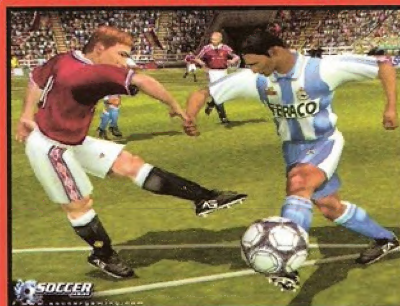


Kapcsolódó linkek:
http://www.carmageddon.com
http://www.sci.co.uk/
www.torus.com.au

2001-ben is lesz Bajnokok Ligája(?)

A focirajongók legnagyobb örömére nemsokára itt van a Fifa 2001. Az Electonic Atrs programjában tizenhét különböző bajnokság mellett, ötven ország nemzeti válogatottja közül választhatunk majd. Eddig sem voltak rosszak a fociprogramok, de a mostani játékban még jobban kitettek magukért a készítők. A játékosok mozgását a Hollywoodi filmek trükkjeiből már jól ismert "Motion Capture" technológia segítségével készítették el. Minden megmozdulás még élethűbb és tutibb lesz. A játékosok még kidolgozottabbak, lesznek és a felbontás és a poligonszám is, jelentősen felülmúlja majd az előző részek kidolgozottságát. Újítás még a folyamatosan változó időjárás is melynek kapcsán néha a játék közben eleredhet az eső vagy éppen a napfény, tűnhet el rövidebb hosszabb időre. Itt már a korábbi verzióktól eltérően a bíró munkáját a partjelzők is segíteni fogják (végre nem kell izgulnunk a les miatt). A bemondók az előző részekből is ismert nagy nevek lesznek majd, nem beszélve a még több digitalizált hozzászólásról, bosszankodásról valamint a gólszerzés feletti öröm közben elhangzó méltató szavakról. Azt már mondanom sem kell, hogy a hangok és a nézők is élethűbbek lesznek, amely még jobban emeli majd a játék hangulatát. A EA online netes játékot is ígér majd, de a korábbi verziókkal kapcsolatosan elhangzó ilyen kijelentések sem váltak valóra. A várható megjelenés valamikor ősz végén vagy a tél legelején várható, de mint az online játék ez sincs megerősítve.





Linkek:
www.easports.com
www.fifa2001.com

Szakítsd ki Te is a részed a történelemből!

Azt hiszem nincs is olyan ember közöttünk, aki ne emlékezne a z Age of Empires című csodálatosan szép valósidejű stratégiai játékra. Ez a program volt (és szerintem még ma is az) a legszebben megrajzolt stratégiai játék, amely bizony kihívást is jelentett a játékosoknak. Az AOE-t is a Stainless Steel Studios készítette ugyanúgy, mint a most bemutatásra kerülő Empire Earth című játékot. Ez a program két hatalmas eltérést fog majd az AOE-hez képest mutatni. Az egyik a brutálisan nagy kiterjedése lesz, míg a másik a vadonatúj játékjellemzők között keresendő majd. Az AOE-ben összesen négy időzónát tudtuk bejárni, míg az Empire Earth tizenkét civilizációs mérföldkövön keresztül fog majd minket a múltban és a jövőben elkalauzolni. Választhatóak lesznek külön- külön is a korszakok, vagy egyenként fejlődve is bejárhatjuk majd azokat. Akik türelmetlenebbek, azoknak előre megkreált idősíkok fognak majd a rendelkezésükre állni, melyeken belül számtalan tényező megváltoztatására lesz majd mód. Az igazán nagy újítás a játékban a jósok jelenléte lesz, akiket majd ha ügyesen használunk akkor segítségükkel az ellenfélre számtalan féle katasztrófát rogyaszthatunk. Ezekbe tartoznak a földrengések mellett a vulkánkitörések, valamint a dögvész és a pestis. Az előzetesek szerint ezek a katasztrófák mesterien ki lesznek majd munkálva (ismerve az AOE grafikáját, ez nem csoda). A játékosok elképzelhetik és megkreálhatják a saját egyedi civilizációjukat legalább száz különféle változó tényező variálásával. Itt is lehetőség lesz a multiplayer mellett online játékra is, ahol hatalmas csatákat vívhatunk a gépek és egymás ellen is. A játék előrelátható megjelenése pontosan nem ismeretes, valamikor 2001-re várható. Már alig várom!!!



Az amerikai példához hasonlóan a magyarországi Internetező tinédzsereknek is mintegy egyötöde már a világháló rabjává vált. A 12-18 év közötti Interetezők 18%-a azt állítja magáról, hogy minden lehetőséget és alkalmat megragad az Internet használatára –derült ki a ZEUS Tanácsadó és kiadó Kft. közvélemény-kutatásából. A felmérés célja az volt, hogy kiderüljön milyen internetezési szokásai vannak a magyar tinédzsereknek. A kutatás eredménye szerint, a fiatalok mintegy 40%-a otthonról Internetezik. Azonban nem lebecsülendő az iskolai böngészés sem: a tinik egyharmada így éri el a világhálót. E témához kapcsolódóan érdekes eredmény született: az magyar tinédzserek közül legtöbben (20%) az Interneten elsősorban barátokat, ismerősöket keresnek. Továbbá kiderült az is, hogy a korosztály több mint egyharmada aktív társasági életet él a számítógép segítségével beszélgető szobákban, interaktív fórumoknak a rendszeres résztvevői.

Veszélyben a Sims!

Még mindig nem elég a stratégiából. Azt hiszem, nyugodtan mondhatom, hogy izgalmas télnek nézünk elébe a stratégiai játékok terén. Végre el lehet mondani, hogy itt a közel kelet szekcióban is vannak még olyanok, akik tudnak programozni pc-re. A Cseh ALTAR programozó csapat már jó ideje fejleszti az Original Wars nevű stratégiát és a klasszikus "tápolós" stratégiai elemeket magában egyesítő programját. A progarmnak valahogy egy kicsit Sims-es beütése is lesz, mint ahogy az a kerettörténet atglalgatásából kitűnik. Mindenesetre inkább egy olyan játék lebegjen a szemünk előtt, ahol embereinket nemcsak a megszokott stratégiás módszerrel "kijelölöm és odaküldöm" irányítjuk, hanem egy kicsit mélyebben is bele tudunk turkálni a tulajdonságaikba. Egy a legapróbb részletekig kihegyezett játékot képzeljünk el magunk előtt, ahol még a (legalábbis a játékokban) legjelentéktelenebb részleteket is kidolgozták. Ide tartozik például az üzemanyagkérdés is. Ebben a programban a benzinnel működő autókból, ha kifogy az üzemanyag, akkor azok leállnak, hogy a sofőr benzinér menjen. Ugyanakkor, ha ügyelünk rá akkor még időben meg is tankolhatjuk majd a kocsikat. Ugyanezt persze bármi másban is elképzelhetjük. Ha az erőműveink valami hiba miatt nem jutnak fűtőanyaghoz, akkor leállnak, és mi ballaghatunk a hűvös oldalon.



Azt nem tudom, hogy egy ilyen mértékben kihegyezett játékmenet miként lesz majd jól játszható, de bízom abban, hogy a fejlesztők nem esnek majd át a ló túlsó oldalára. A programot a tél legelejére ígérik kiadni, de sajnos a várható csúszás ról már most is pusmognak, ezért lehet, hogy csak karácsony környékén fogunk majd találkozni (remélhetőleg) a karácsonyfa alatt.
Link:
www.virgininteractive.com



Battle Isle: The Andosia War

Az Amigások még biztosan emlékeznek a nagyszerű stratégiai játékra a Battle Isle-re. A régen még 2d-s majd pc-s fél 3d-s verziójú játékot mostanra utolérte a fejlődés, mert ahogy a képekből kiderül immáron teljesen 3d motort tettek alá és szebb lett, mint valaha. Ebben a stratégiai játékban a többitől eltérően egészen másféle módokon is tudunk majd játszani. Lehetőség lesz úgynevezett gazdasági típusú játékot játszani, ahol nem a harc lesz majd a legfontosabb hanem a gazdasági fölény megszerzése az ellenségünk felett. Tehát itt egy minél jobban működő bányászom, gyártok és szaporodom stratégia kidolgozása lesz a fő cél, és miután ezt a lehető legvégsőkig kihegyeztük, már mehetünk is szétcsapni az ellenség táborát. A stratégiai stílusú játékmenet ugyanúgy néz majd ki, mint ahogy az már megszokott a stratégiai játékoknál. Itt minden a már bevált módon megy. Fejlődnünk kell, miközben a gazdasági és hadifejlesztési valamint gyártási teendőket is el kell majd látnunk, hogy aztán a végén ugyancsak összecsapjunk az ellenséggel, és aztán győzzön a jobbik. A harmadik fajta játékmenetben egyfajta kisegítőszemélyzet szerepét foglalhatjuk majd el. Mi itt csak a bányászat, rakodás megszervezése és a javítási teendőket fogjuk majd ellátni miközben a játék, szépen folydogál a maga medrében. Azt még nem tudom, hogy ez miként lesz majd játszható és hogyan fog majd kinézni, de biztos, hogy érdekesen hangzik. Már alig várom az első demó vagy tesztverziót a programból. A megjelenés valamikor Október vége vagy November eleje körül várható az előzetes bejelentések szerint.
Link:
www.bluebyte.com/battleisle





Online szerepjáték őrület i.sz. 300,000-ben (!!!)

Virágkorukat élik manapság a különböző, csak a neten keresztül játszható úgynevezett online játékok. Gondoljunk csak az Origin Systems Ultima című játékára, vagy a majd ősszel tesztelésre kerülő Final Fantasy X.-ik részére. Itt megemlítem még, hogy a Final Fantasy sorozat 2001-ben startoló XI.-ik része már teljesen online lesz, és csak a neten lehet majd játszani vele. A Funcom fejlesztőcsapat is ebbe azt irányba mozdult el a vadonatúj Anarchy címet viselő RPG kalandjátékával, melynek tesztelése már javában folyik. A játék, még kimondani is szörnyű 30000-ben játszódik egy elképzelt bolygón (ami a föld is lehet). A story-ban a galaxisokat meghódító emberek kénytelenek elhagyni a szülőbolygójukat a rettentő túlnépesedés miatt. Az emberek meghódítanak egy távoli bolygót, amelyen már egy magát Rubi-ka névvel illető faj él. Az emberek létrehoznak egy félkatonai diktatórikus rendszert az Omni-tek-et, amellyel uralmuk alá hajtják az idegen fajt. Igen értékes anyagra bukkannak a bolygón, amelynek bányászata több száz éven át folyik, csakhogy mindeközben a Rubi-ka az emberektől ellesett technológia segítsé-gével háborút kezd az embe-rekkel, melynek tétje az értékes ásványok feletti uralom. Először is eldönthetjük azt, hogy lázadóként vagy a félkatonai rezsim katonájaként akarunk-e a játékba belelépni.

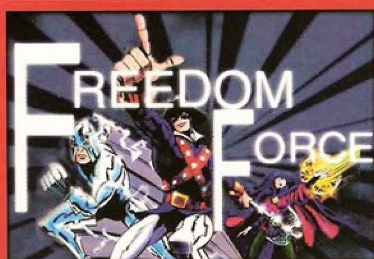


A játékba többféleképpen lehet belépnünk majd. Lehetőségünk lesz megválasztani, hogy milyen tipusú legyen a játékunk és így kiválaszthatjuk azt, hogy mennyire bonyolódjon bele a karakterünk a játékba. Újítás az, hogy bekapcsolódhatunk a történetbe, mint egy kalandozó, aki néhány küldetés vagy pálya után ugyanúgy eltűnik, mint ahogy jött. De ha akarunk, akkor a Diablo 2-höz hasonlóan kreálhatunk majd, egy olyan karaktert is, amely addig sodródik az események tengerében, amíg meg nem hal. Minden megkreált karakter 6 alap skill-t és negyven különböző igen hasznos belső tulajdonságot kap, amelyeket az RPG hagyományoknak megfelelően fejleszthetünk. Persze lehetőség van a rövidebb játéknál egy már fejlettebb karakter bőrébe bújni. Rengeteg fegyver és igazi újításként harcművészeti stílusok közül is választhatunk (ez csak a fórumokon szerepelt, megerősítve nincs). A történeteket napi frissítésben írják és állítólag több ezer NPC-vel is találkozhatunk. A full story-t lehetetlen lenne leírni, mert az állítólag több száz oldalas lett. A grafika teljes 3d-s vadonatúj engine-t használ. A pontos startról csak annyit mondtak, hogy még az idén lesz ,de pontosat senki sem tud. Mindenki, aki szereti a sci-fi és RPG kalandjátékokat annak ősztől a Anarchy online-on a helye. Link
www.funcom.com



Bérelj szuperhőst...

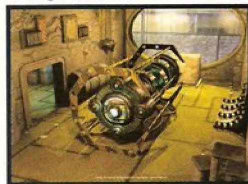
Egy kicsit a Jagged Alliance-ra hasonlít a Crane Entertaintment Őszre várható Freedom Force című játéka. Itt a nem túl távoli múltba fogunk majd visszakerülni, ahol a feladatunk az lesz, hogy négy emberből álló "szuperhős" csapatokat béreljünk fel, és azokat a városokban garázdálkodó rosszfiúk nyakára eresszük. A játék full 3d-s engine-t használ, amelynek különlegessége a nagyszerűen megkreált pusztítás bemutatása. Minden egyes felbérelt karakterünk képességét mi határozhatjuk meg, így megkreálva az egyedi és többiektől eltérő tulajdonságok mellett az embereink felhasználási területeit. Lesz, aki pokoli erejével akár egy toronyházat is lerombolhat vagy széjjelszedhet egy kisebb városrészt is. Mások a gyorsaságukban lesznek utolérhetetlenek. Természetesen minden karakterünk tapasztalati pontokat kap a teljesített küldetések után, mellyel a speciális képességeiket növelhetjük majd. A fegyverek helyett inkább a Marvel képregények hőseire jellemző gumitestű, mindent széjjelvágó acélkarmú és röpködő szuperemberek, akik a pókhoz hasonlóan a falon is képesek mászkálni. Speciális képességeink között még varázslatszerű dolgok is szerepelnek majd úgy, mint földrengés előidézése vagy timestop varázslat. Az ellenfeleinket sem kell félteni, mert azok hozzánk hasonló "szupernehézfiúk" lesznek, akik elpusztítása bizony nem lesz könnyű feladat. A csapatunk mindig bővíthető vagy éppen pótolható lesz majd a küldetések után kapott honoráriumokból, és itt kapásból borsos árakért a már kiképzett szuperemberek is beszerezhetőek lesznek. Itt is lesz online játéklehetőség, ahol a klán vagy inkább csapatalakítás után más ellenséges csoportokkal is összemérhetjük a tudásunkat. Az engine állítólag nem fog poligonhiányban szenvedni ezért a keményebb gép beszerzése ajánlott. A megjelenés az Őszi játékdömping idején valamikor Szeptember, Október körül várható.



Link:
http://www.crane.com
http://www.irrational-games.com

...Állj bosszút...

Hurrá! (Bocs a kitörésért) Amikor először megláttam az In Cold Blood képeit, rögtön beleszerettem. Nagy Resident Evil rajongó lévén mindig egy jó kis pc-s pre-renderelt játékra fenem a fogam, ahol a hangulat mindig a tetőfokon van. Ezzel

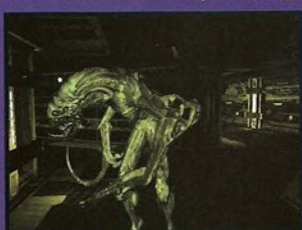


együtt azonban el is szomorodtam, mert az előzetes akkoriban csak a PSX verziót említette és én már megint, azt mondogattam hogy "újra itt egy jó kis akció stuff aminek csak a konzolosok örülhetnek". Mégis néhány héttel a PSX verzió bemutatása után a Revolution Softwarte bejelentette, miszerint már gőzerővel készül a játék pc-s verziója is. Az ICB egy szuper filmszerű történetmesélést fog majd követni. Maga a játék követi majd a Revolution nagy programjainak (Pl:.Broken Sword) nagyszerű játékmenetét egy kis Residentes beütéssel. A story lényege az, hogy a játék elején kegyetlenül megkínzott főhősünkkel rájöjjünk arra, hogy pontosan mi is történt velünk, és hogyan kerültünk ebbe a szituációba. A grafikai engine-t külön erre a célra írták és az elképesztő részletességgel adja majd vissza a környezet szépségét. A fényeffektek és a geometriai ábrázolás is egyedülállóan jóra sikerült. Ugyanez értendő a program árnyékolási mechanizmusára is, amely leginkább a Time Machine című nemrégen megjelent programra hasonlít. Maga a játékmenet is teljesen új, nem csak az egyszerű ide megyek-oda kattintok stílusú, hanem igazi összetett problémamegoldó képességet igényel. Ne csak egy egyszerű akciójátékra gondoljunk, ugyanis az eddigi hozzászólások szerint bizony alaposan tornáztatnunk kell majd az agyunkat is. A tervezőknek az volt a célja, hogy az elejétől a végéig egy tűzrőlpattant játékmenetet készítsenek, ahol akár minden percben veszélybe kerülhetünk. Remélhetőleg a készítők nem esnek a japán programozók által megkreált programok gödrébe, ahol a hátterek 320x200 vagy 640x480-as felbontásúak úgy, mint a Residentnél vagy ami még szörnyűbb, az olyan 3d-s programoknál is, mint a Dino Crisis. A teljes pc-s verzió szeptemberre várható, míg egy állítólagos demóverzió bármelyik nap világot láthat. Link:
http://www.revolution.com
http://www.ubisoft.com/incoldblood



...És csináld ki mindet!!!

Mindenki, aki valaha is szerette filmben vagy játékban az Alien trilógiát, most átélheti újra az izgalmakat az Interplay készülőben lévő Run Like Hell című játékában. A képek a bizonyíték, hogy nagyszerű munkát végeztek itt is a grafikusok. A fórumokon a tesztelők a játék varázslatosan jó hangulatától áradoznak, amely szerintük ver bármilyen hasonló próbálkozást. Eszméletlen élethű zenei aláfestés mellett kell átvergődnünk a zegzugos folyosókon, ahol minden sarokból a halál les ránk. A science-fiction horror legújabb készülőben lévő gyöngyszemét köszönthetjük a Run Like Hell-ben. A program egy idegenek által megszállt űrbázis hideg sötétjében játszódik. Nick Conner kapitányt kell eljátszanunk, aki azt hiszi, hogy az egyedüli túlélője az idegen lények támadásának. Persze a kalandok során majd találkozunk más szerencsétlenül jártakkal, akik közül néhányat, ha tudunk meg is lehet majd menteni. A cél az, hogy bármilyen áron kijussunk az állomás gyilkos belsejéből, és egy mentőhajóval elhagyjuk azt, persze csak miután gondoskodtunk arról, hogy a bázis önmegsemmisítő rendszere végezzen a gyilkos hordával, amely elpusztította az állomás lakóinak nagy részét. A program elég brutális képi megjelenítéssel rendelkezik, ahol nem ritka látvány a széttépett emberi testek és a töménytelen mennyiségű vér. A főhős Conner kapitány digitalizált hangját nem is akárki, hanem az Aliens és a Millenium (és még jó pár más mozisikerből ismert) filmekben is szereplő Lance Henriksen adja majd. A játékban levő kameramozgásokat és beállításokat pedig a horrorszakma egyik koronázatlan királya John Carpenter segítségével készítették el. Mindent összevetve azt hiszem ez a játék, ha valóban hinni lehet az eddigi véleményeknek, tényleg megéri majd az érte kifizetett pénzt, és nem hiányozhat egyetlen horror rajongó gyűjteményéből sem. A megjelenésről sajnos pontos időpontot nem adtak ki, de remélem még ebben az évben lesz. Link: http://www.interplay.com/runlikehell/





KALANDOZÁS ÉSZ NÉLKÜL...

Minden pihentebb agyú megoldásokat kedvelő játékosnak kellemes kikapcsolódást fog majd jelenteni a Lengyel Topware, It Came for ZOG című "ősember puzzle" játéka. A készí-tők azt mondották, hogy a régi szép időkben, amikor még a Monkey Island-hoz hasonló játékok hódították, az ember még élvezettel ült le játszani a gép elé. Aztán jött Lara Croft akiről már a kelleténél több bőrt is lehúztak és a végére már olyan nehéz lett a program, hogy csak a megszállottak voltak a kik végigjátszották (szenvedték). Az utóbbi Kings Quest, viszont szuper volt és a régi szép idők játékainak stílusában készült csak az a baj, hogy monstergép kellett a futtatásához. Ebben a játékban egy kissé együgyű neandervölgyi harcossal kell majd boldogulnunk, akit legnagyobb szerencsétlenségére elraboltak az ufók. A jó öreg Zog-gal az a feladat (legalábbis először), hogy valahogy kiszabaduljunk az űrhajó fogságából. Ezt az "eszünket" használva tehetnénk meg, csakhogy Zog-nak mindene van (főleg ereje) csak éppen esze nem. Itt éppen ezért a józan paraszti ész az amit használnunk kell, azaz ha nem nyílik az ajtó akkor szétverjük a kapcsolót a bunkónkkal csak előbb kikapcsoljuk az azt védő energiamezőt. Ennél azért összetettebb feladatokat is meg kell majd oldanunk, főleg a vége felé, ahol már igazi kalandjáték bontakozik ki az eleinte csak óvódásnak tűnő feladatok megoldásaiból. A játék rögzített kameranézetekből folyik majd, de minden alak és tárgy teljesen 3d-s lesz. Egyszerű romboló mozgásaink mellett a megszokott módon futhatunk vagy járkálhatunk, guggolhatunk és ugorhatunk. Menteni majd csak a kijelölt pontokon lehet, de mindenhol találhatunk waypointokat, ahonnan folytatódik a játék, ha véletlen elhalálozánánk. A készítők a programot a kalandjátékok mintájára készítették, ahol minden megvizsgálható, hogy aztán az ebből levont konzekvenciákat felhasználva jussunk mindig tovább és tovább. A program pontos megjelenéséről még sajnos pontosat nem tudtam meg, de az biztos, hogy még az idén megjelenik majd. Link: http://www.topware.com



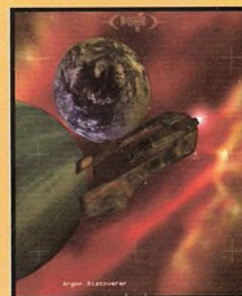


X BEYOND THE FRONTIER

A nemrégen megjelent X-Beyond The Frontier című programhoz, állítólag egy-két hónapon belül megjelenik az első kiegészítés. Az Egosoft már elkészült a programmal, de még néhány tesztet el akarnak végezni azon. A space shooterek világába léphetünk majd bele a program segítségével. A már megjelen X beyond The Frontier igen jó fogadtatást kapott a nemzetközi világban, ezért is döntöttek a kiegészítő pack mihamarabbi megjelentetése mellett. Az mostani verzió számtalan újítás mellett, körülbelül harminc választható hajót, megújult és jóval egyszerűbb menürendszere



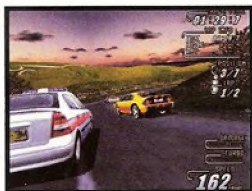
mellett, új egymástól eltérő tulajdonságú autópilóta funkciókat, megújult navigációs berendeséseket is kínál. A grafikai is sokat fejlődött, mint az a képekből is látszik jóval kidolgozottabb és szebb is lett. A hajók irányíthatóságának parancsszerkezetét is megváltoztatták, mellyel jóval leegyszerűsödött a csapatmozgatás és irányítás. Emellett nagymértékben upgrade-olták a hajófejlesztési részt, így még több lehetőségünk van az új cuccok fejlesztésére. A kiegészítő packot az X-Beyond The Frontier-rel együtt, valamint külön is árúba bocsájtják majd. Az kiegészítő verzió Angliában, Szeptember hónap végén jelenik majd meg. Nálunk valószínűleg Október elején már kapható lesz. Link: http://www.egosoft.com/xtension



HARD-CORE AUTÓVERSENY BRITANNIÁBAN

Az autós arcade kevelőinek is tartogat valamit még ez az év a London Racer című játék személyében. Egy illegális autóverseny (mi más?) keretében kell száguldoznunk keresztül-kasul London és Oxford ódon utcáin, miközben a rend zord őrei folyamatosan megpróbálnak lecsapni ránk. A játék egyébként a nemrégen megjelent, de itt nálunk Magyarországon nem túl ismert M25 Racer című játék folytatása lesz. Az autógyártók nem igazán akartak anyagilag beszállni a játék elkészítésébe, ezért ne érjen minket váratlanul, ha a mindenféle gagyi fantázianevek alatt olyan modellek lesznek majd felismerhetőek, mint például az aranyos Mini Morris vagy az Angol autógyátás olyan nagy nevei, mint a Rover és a Jaguár. Az arcade hagyományok itt azért nem értendők annyira komolyan, mint az M25 Racernél, ugyanis itt már több időt fordítottak a szimulációra is. A kocsink, ha bekapcsoljuk az opciók között, akkor törik, de mint a tesztelők azt írták ez inkább a látványt szolgálja, és nem nagyon változtatja a kocsink működését. Minden kör után a helyezésünktől függő mennyiségű pénznyeremény vár ránk, amelyet a kocsink tuningolására, vagy új verda vásárlására is költhetünk. Több opció közül is választhatunk majd, úgy mint üldözés, időmérő körök szellemautóval, GT league túraverseny és arcade "megyek, mint az őrült" verseny. Aztán ha elég jók leszünk egyszer csak előtűnik a Luxury sports car lehetőség, ahol egészen másfajta kőkemény hardcore versenylehetőségek közül választhatunk. Ennek az opciónak lesz például amjd egy olyan rész, ahol szinte minden más autó rajtunk kívül rendőr lesz és nekünk "csak" az lesz a feladatunk, hogy lerázzuk a minket üldöző félszáz fakabátot. Ide azért már turbó gép kell majd. A megjelenés Európában, Szeptemberben várható.
Link: http://www.davilex.nl/nl/games/a2et_index.html





Vendéglátózás az űrben...

Az Eidos Interactive kiadta az első híreket és screenshotokat az éppe készülőben lévő új stratégiai szépségről a Startopia-ról. A programot az a csapat készíti aki az Urban Chaos-t is elkövette. A játék egy a Sims és egy képzelt űrbéli környezet osszeolvasztása alapján készülődik. Itt a földönkívüli élőlények vágyainak és kívánságainak kell majd eleget tennünk, miközben bepillantást nyerünk a mindennepi életük forgatagába. Egy elpusztított birodalom újjáépítése és újraélesztése lesz majd a konkrét feladatunk. A háborúk alatt elhagyott és lerombolt űrállomások, melyek mint kis élletterek szerepelnek a játékban és nekünk ezeket kell újra birtokba venni, vagy újjáépiteni miközben kilátás lesz egy kis harcra is. A program lényege hasonlít egy kicsit a Rollercoaster Tycoon-ra, mert itt is az lesz a lényeg, hogy hány idegent tudunk becsalni az általunk üzemeltetett vendéglőkbe, szállodákba és szórakozóhelyekre. Úgy kell elképzelnünk magunkat, mint egy nagyvállalkozót aki a vendéglátóiparból szeretne meggazdagodni.



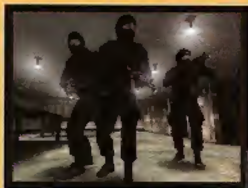
Minden egyes fajnak meg lesz a maga táplálék, lakás, szórakozásbeli szükséglet, amit nekünk kell előteremteni.
- Valós idejű nyersanyag, személyzet, épület, kereskedelem és kutatáskezelés
- Interakció egyedi személyiséggel rendelkező idegen karakterekkel
- Fajirtó űrkalózok, járványok, paraziták, és panaszlevelek
- Az új engine lehetővé teszi a progresszív meshing-et, a specular bump és fényesség mapping-et
- Atmoszférikus megvilágítás és árnyékolás

A grafika szépségét egyébként a képek is bizonyjtják, úgyhogy elkél majd az erősebb konfig. A program megjelenését valamikor télre tervezik, még ebben az évben.
Link:
http://ww1.eidosinteractive.co.uk/



Swat III Close Quarters Battle (Elite Edition)

Azt hiszem mindenki ismeri a nagyszerű Rainbow Six sorozatot, melynek nagy ellenlábasaként adták ki nemrégen a Swat III-at. Mint ismeretes ezekben a játékokban a terroristaelhárító alakulatok mindenneapi, nem éppen akciómentes életébe csöppenhetünk bele. A jó két évvel ezelőtt megjelent Rainbow Six akkora siker volt, hogy azóta már az újonnan megjelent Rogue Spear című rész mellett ha jól emlékszem,



két mission pack is megjelent hozzá, Urban Operations és Most Dangerous Operations in Seoul címmel. A Swat III a világ egyik leghíresebb terroristaelhárításra kiképzett különleges rendőrségi alakulata. Az újonnan megjelenő kiegészítő nem más mint egy multiplayer pack amelyet az eredeti programra lehet majd feltenninstallálni. Ebben is számos újdonság kapott helyet úgy, mint a felturbózott co-operative és deathmatch mód, ahol egyaránt belebújhatunk a terroristák és a rendőrök bőrébe is. A single player módot se felejtsük ki, ugyanis a kiegészítő új csak egyjátékos módban játszható küldetéseket is tartalmaz majd. Lesznek új skinek és karakterek is, és persze egy rakás új lehetőség az eddig nem macerálható beállítások megváltoztatására is. Pályaszerkesztő editort is mellékelnek a csomaghoz, hogy elkészíthessük a saját pályáinkat és küldetéseinket. A kiegészítő megjelenéséről annyit írtak, hogy az összel lesz és akinek van egy eredeti Swat III-ja az teljesen ingyen juthat madj hozzá a kiegészítőhöz.
Link:
http://www.sierrastudios.com/
http://www.sierrastudios.com/games/swat3/



Teremtés - tanfolyam

Részemről az idei év egyik legjobban várt játéka a Sacrifice. Elsősorban a program fajtája és annak hihetetlen megvalósítású kinézete az, ami rajtam kívül érdekli a több száz érdeklődőt, akik naponta százával bombázzák a kérdéseikkel az Interplay fórumát. Itt aztán tényleg nem tudom szavakba önteni azt, amit a program grafikájából láttam, mert azt ugyanúgy, mint ahogy nekem, másnak is látnia kell ahhoz, hogy el tudja képzelni. A játékban egy félistenszerű varázsló bőrébe bújhatunk, aki az ellenlábasaival ahelyett, hogy esztelenül pusztítaná egymást, inkább különleges lényeket teremt, akiket aztán az ellenfél kreatúráival összeeresztve döntik el azt, hogy ki a jobb. Több fajta kategóriában teremthetünk majd lényeket a gyengébb démonoktól egészen a brutális sárkányokig és ördögi lényekig. Ezek a lények is fajtájuktól függően használhatnak majd varázslatokat. Négy különböző ellenfelünk lesz, majd akik hozzánk hasonlóan másmás földrészek felett uralkodnak öt istenség felügyelete alatt. Hatalmas, szinte beláthatatlan nagyságú pályákon mennek majd az ütközetek, és ha jó pontot szerzünk valamelyik istenségnél, akkor meg is idézhetjük azt, aki aztán egy csapásra képes lesz elsöpörni az ellenséget. A kreatúrák létrehozása mellett ötven egymástól eltérő varázslatot szerezhetünk majd meg. Itt is módunkban áll szintet lépni, mellyel az energiánk mellett növekszik a varázserőnk és a rendelkezésünkre álló varázslatok választéka is. Emellett leírhatatlan módon kreálhatunk természeti csapásokat is, amelyekről sikerült néhány képet is lecsípnem.
Ez a játék idézve a fórumokat olyan szép mintha egy silicon gépből folyna kifelé. El nem tudom képzelni azt, hogy milyen konfiguráció kell majd a futtatásához. Egy biztos az előzetes szerint (szinte hihetetlen), az ajánlott konfig 1 GHz-es processzor és Gforce II GTS lesz majd, több mint 128 Mb rammal. A poligonmennyiséget elnézve ez bizony nem is csoda. A játékot a Shiny Entertaintment készíti majd egy vadiúj 3d engine -nel. Az Interplay 2000 karácsonyára igéri a program megjelenését.
Link
http://www.interplay.com
http://www.shiny.com/sacrifice/





STAR TREK: NEW WORLDS

★ A Star Trek játékok új világa...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: 14 Degrees East
Kiadó: Interplay
website: www.interplay.com/stnewworlds
Megjelenés: LAN, Internet

Bátran állíthatom azt, hogy ez az év a Strar Trek éve lesz. És, hogy mire alapozom ezt? Egész egyszerűen csak arra a tényre, miszerint még soha nem jelent meg egy játékfajtából annyi, mint a Star Trekből ebben és az elmúlt évben. Star Trek-ből van space shooterünk legalább egy szakajtóra való (Star Trek: Star Fleet Command), az Elite Force-al vagy a régebbi Klingon Honor Guard-al pedig már van FPS is ebből a "mítoszból". Senki ne haragudjon meg a "mítosz" szó használata miatt. Azért írom, mert tudvalevő, hogy mi is folyik a Star Wars és az űrszekér rajongók tábora között. A megszállott Jedi rajongók azt mondják, hogy a Star Trek csak majmolni próbálja a Star Wars-t, míg a másik fél azzal vág vissza, hogy a Star Wars túl gyerekes. Érthetetlen miért vitáznak ilyen dolgokon. A két film, még ha sci-fi is, teljesen más kategóriába tartozik. A Star Trek kicsivel komolyabb, míg a Star Wars széria az örökkévaló jó és rossz küzdelmét bemutató nagyszerű mese marad. Mindkét műfaj szuper. Nem is beszélve arról, hogy minden Lucas rajongó megnézi az éppen időszerű Star Trek filmet is és fordítva, bármennyire is hangoztatják a másik hibáit vagy előnyeit. Mindenesetre azért Pickard kapitány úgy néz ki, hogy végleg megveti a lábát a valós idejű stratégia talaján is. Tény, hogy RTS még nem jelent meg a Star Trek-ből. Nem úgy, mint a Lucasarts Force Commander nevezetű borzalma. Szegény Qui gon Jinn biztos forgott a parázson, amikor ezt a gyengécske programot ki merték adni. Amikor először megláttam azt hittem ez valami kilopott béta, vagy legalábbis egy igen korai változat. Hát sajnos tévedtem, ez bizony a Force Commander teljes verziójának volt csúfolva. Inkább készítettek volna egy újabb részt a jó kis X-Wing sorozatból, az többet ért volna. Viszont lehet örülni, mert kialakult valami egészen nagyszerű a 14 Degrees East konyhájában.

"Amikor a Star Trek találkozik a Star Craft-tal". Így hirdeti az Amerikai PC Gamer nevű lap az idei év nagy durranásának ígérkező New Worlds alcímű Star Trek játékot. Az egyszer biztos, hogy a Blizzard annak idején egy külön műfajt teremtett az RTS kategórián belül a Star Craft-tal. Ezek után nem volt olyan cég, aki ki ne hozta volna a saját variációját ebből a programból. Természetesen nem lehet senkit sem plágiummal vádolni, mert jónéhányan a Blizzard-dal egyidőben kezdték fejleszteni a saját játékukat, csak az később jelent meg. Az új Star Trek csodában a Blizzard (és megannyi más játékban még) üdvöskéjéhez hasonlóan, három különböző fajjal sorakozhatunk fel a hadszíntérre. Ezek a jól ismert föderáció, a Klingon birodalom, és a Romulánok. Minden fajnak saját stratégiai szempontjai mellett, különbözőek a faji tulajdonságai is. A föderáció a becsületesség mintaképe. A mindig egyenes és tiszta megoldásokat kedvelik, lehetőleg a harcmentes békés megegyezést részesítik előnyben. A technikai szintjük elég magas, és nagyon fejlett a védelmi rendszerük is. Elég sok lehetőségünk lesz majd az emberi fajjal a fejlesztésekre, mert itt lesz a legtöbb a variációs lehetőség.


A First Person nézet sajátosan új hangulatot kölcsönöz a játéknak

A harciasságáról ismert Klingon birodalom stratégiájának a lényege "Odamegyünk és szétcsapjuk őket" elven működik. Általában a harcias megoldások tartoznak a fő erősségeik közé. A fegyverrendszereik nagyon fejlettek és erősek, valamint támadó hajóik és egységeik álcázórendszerrel is fel vannak szerelve, amellyel láthatatlanná képesek válni. A Romulánok a haditaktika egy egészen más válfaját űzik. A sajátosságuk a kémkedés, zavarkeltés és a különböző szabotőrakciók, melyekkel igyekeznek az egymással politikailag szemben álló, de még nem harcoló fajokat összeugrasztani, hogy így saját malmukra hajtsák a vizet. Ők is fejlett technikai szinten vannak és a Klingonokhoz hasonlóan, ugyancsak rendelkeznek álcázóberendezéssel is. A tesztverzióban sajnos csak a föderáció volt egynéhány küldetés erejéig kipróbálható, így az első tapasztalataimról amit róluk szereztem, néhány pontba szedve leírom.

Építészet és fejlesztések

Az épületek valamint a járműveink gyártásához két különböző épületre van szükségünk. Az épületeinket a construction yard elkészülte után tudjuk felhúzni, míg a gépgyártáshoz a vehicle yard kell, melyeket mind tovább tudunk majd fejleszteni. Amikor rákattintunk egy épületre, a jobb felső sarokban lévő ikonon megjelenik annak a képe. Erről le tudjuk olvasni az épület energiaellátását, kapacitását, valamint az esetleges sérülés fokát, és azt, hogy a javítás mibe fog nekünk kerülni. A kis képernyő alján lévő nyilakkal tudunk lapozni a rendelkezésünkre álló gyártani vagy fejleszteni valók között. A fejlesztőüzemben a különböző projectek elkészítésének csak a technikai szintünk szab határt. Ezt a stratégiai játékok mindegyikében az idő előrehaladtával fokozatosan képesek vagyunk felhúzni a magasabb szintekre. Itt megemlítem, hogy a zavartalan működéshez nagyon fontos a megfelelő energiaellátás. A gép természetesen azonnal közli az energia hiányát, de tudnunk kell azt, hogy ilyenkor nem csak néhány egység áll le, hanem az egész rendszer csinál egy jó ki shutdown-t. A többi játékban csak azok az épületeink halnak meg, amelyek nem jutnak elég energiához, a maradékot az erőművek még ki tudják szolgálni. Ha azt nézzük ez nem is nagy nehezítés, de én már vesztettem el így csatát, hogy későn vettem észre az energiahiányt, miközben az ellenség szépen lerohant. Ajánlatos lesz az erőművek terén túlbiztosítani magunkat egy kicsit és a kellőnél eggyel, vagy kettővel


Az építő droidok munka közben

többet építeni. A másik itt megemlítendő fontos tényező a kiszolgáló egységek és azok mennyisége. Ahhoz, hogy bármit készíteni tudjunk először egy, majd három eltérő droidtípusra lesz szükségünk. Az elsők és legfontosabbak az építődroidok, melyekből a főépületünk felhúzása után alapból mindössze négy darabot kapunk. Az építődroidok a nevükhöz híven minden építőtevékenység mellett az összes javítást és az épületeink továbbfejlesztését is elvégzik. A továbbfejlesztés alatt az értendő, hogy ha egy épületnél


Indul az armada...

egy új továbbfejlesztés lesz, akkor az a már meglévő épületben fog majd megjelenni, csak az alakja változik meg. A kis robotjaink, amennyiben kész a fejlesztés, az új részt a már meglévő épületünkhöz hozzáépítik majd. A másik egységünk a munkadroid nevet viseli. Ezek a gépek végzik a munkatevékenységeket, mint például a bányákból felhozzák finomítatlan nyersanyagokat, vagy a már finomított ércet továbbszállítják a gyárakba és a fejlesztőüzemekbe. A harmadik de nem utolsó egység a szállítódroid. Ezek végzik az összes szállítási tevékenysége. Például amikor a munkadroid felhozza a nyersanyagot, a szállítást a bányából a gyárig már a szállítódroid végzi. Arra nem jöttem rá, hogy miért adott a terület nagysága, amire építhetünk és hogyan lehet azt fejleszteni. Ugyanis csak egy bizonyos nagyságú beton


Alakul az építkezés

placc állt rendelkezésemre, és azt továbbépíteni már nem tudtam. Az egyetleni kis bugot is itt fedeztem fel, mégpedig miért van az, hogy hiába építek a gépgyárban akár tizenöt építődroidot, akármennyi munkát adok ki, akkor is csak négy hajlandó dolgozni. Esetleg ha fejleszteni való is rendelkezésre állt, akkor egy még hajlandó volt megjelenni, de a többi a főépületben kuksolt. Ha ez buga, akkor azt remélem javítani fogják, mert kegyetlenül lelassította a játékot néha.

Embereink és a kiképzés

A nagy újítás a tisztek jelenléte. Adva van rögtön a legelején három vezető, akik mind mind külön képességekkel vannak felruházva. Őket külön-külön módunkban áll továbbtaníttatni. Ha a főépületre kattintunk az alul megjelenő "staff" szócska alatt találhatjuk őket, valamint a jelenlegi képzettségi szintjüket. Adott egy technikus, egy medikus tiszt, és egy biztonsági tiszt. Mindegyikőjüket lehetőség van a különböző épületekbe küldeni, hogy ott kamatoztassák a jó tulajdonságaikat. A gyakorlás is nagyon fontos, mert egy képzetlen medikus tiszt semmire sem jó. Miért??

Amikor elkészül a kórház, alaklmunk nyílik rá, hogy a medikus (jelölt) tisztet beküldjük. De ha az nincs kiképezve, (azaz csak alapszintű "felcser") azt fogjuk észrevenni, hogy a kórházunkat nem lehet fejleszteni. Egyszerű elsősegélyhelyként fog csak üzemelni. Ezzel szemben, ha egy második vagy harmadik képzettségi szintű tisztet küldünk a kórházba, az rögtön továbbfejleszthetővé válik sebészeti komplexummá. A későbbiekben akár intenzív kezelést ellátó klinika is megjelenik benne, nem is beszélve a legfejlettebb nano és kiborgsebészeti osztályok későbbi fejlesztésének lehetőségeiről. A kórházban még lemérhető annak a működési tendenciája is. A gép jelöli hány beteg, vagy halott van jelenleg bent. Harc közben ez a szám aztán szépen gyarapodhat. A technikus érthetően a fejlesztésekért felelős, valamint ha a fejlesztőközpontba küldjük, jobb lesz a rendszerek energiaeloszlása, amit a már említett kis képernyőn meg is tapasztalhatunk. Először azt hittem, hogy a biztonsági tiszt nem használható a tesztverzióban mindaddig, amíg meg nem jelent a security center. A biztonsági tiszt feladata a security centerben, a hadi fejlesztés minél gyorsabb előbbrevitele, és a település rendjének fenntartása.


A győzelem édes íze

Bányászat és Termelés

A bányászathoz nem kell más, mint egy kis tudomány a filmből már jól ismert anyagmeghatározó mütyürke, a trikorder használatához. Ezt alapban a képernyőnk jobb alsó szegletében láthatjuk. A trikorder nem csak a bázisunk környékén, hanem mint egy szatellit az egész térképen aktívan jelöli a földben leledző összes ásványt, mutatja az ellenséges és saját egységek mozgását és az összes objektumot. A bányászatnál két fontos dolgot kell megemlítenünk. Az egyik a kibányászható anyagok melyekből szám szerint hat féle van. Ezek a dilítium, polycomp, mesterséges alumínium, thermocomp, nitrium, duranium. A másik maga a bánya, és annak elhelyezésének fontossága. A bányát észrevehetjük majd, hogy csak adott helyeken, távolabb a teleptől tudjuk elhelyezni, mégpedig ott, ahol a trikorder az ásványokat jelöli. Általában egy helyen több ásvány is előfordul, így ha nem akarunk állandóan munkadroidot gyártani a folyamatos munkaerő hiány miatt, akkor elég egy bánya is az elején. Vigyázzunk, mert az alap ásványfeldogozó mű először csak egyféle ásványt képes előállítani. Ahhoz, hogy mindenféle fémet elő tudjunk állítani, hat lépésben kell fejlesztenünk az ércfeldolgozót. Az anyagok felhasználásbeli eloszlása elég eltérő, mert találkoztam olyannal, hogy egy adott anygból egy dekát sem kellett felhasználni, míg a másikból állandó volt a hiány.

A harc

Az biztos, hogy az állam leesett és meg sem találtam **(pedig kegyetlen ronda vagy nélküle! – Sz.JVC.)** a fényeffekteket látva. Egyszerűen csodálatos, amit kihoztak ebből a játékból a készítők. Mivel csak a Romulánokat volt szerencsém megtapasztalni, ezért nyugodtan mondhatom, mindenki kösse fel a gatyót, mert igencsak (kő) kemény ellenfeleknek ígérkeztek. Nagyon jól építi ki a gép a védelmi rendszert, aminek pillanatok alatt a fél hadseregem megadta magát. Ezért ajánlatos lesz a "phaser artillery" használata, akik lőtávolságon kívülről képesek learatni az ellenfeleink védelmi vonalait. Azért még érhet minket egy kis meglepetés, néhány álcázott őrnaszád kíséretében, akik az ellenséges kolónia körül kóborolnak. Az ellenfél kedvenc módszere a telepem energiaellátásának kinullázása volt, mert így ha nem tudtam elég gyorsan ellenlépést tenni, akkor már nyomhatunk is a restart ikonra.

A grafika és a zene szuperül összekomponált, ami pedig a hangulatot illeti, nos szerintem arra sem lesz majd panasz.

Mindent összevetve az Őszi kínálatból biztos kiemelkedő lesz majd a New Worlds amit nem hagyhat ki egyetlen RTS rajongó sem. Valamikor Augusztus környékén várható lesz a hazai felbukkanás a boltok polcain.

-Uriel-

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

★ Star Trek Arena...?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Raven Software
Kiadó: Activision
website: www.ravesot.com/eliteforce
megjelenés: 2000. szeptember

Csillagidő 48315/6.
„Több mint 70000 fényévvel jutottunk túl immár az emberlakta galaxis peremén. Hosszú utunk célja az volt, hogy átvágjunk az addig tiltott zónaként bejegyzett DELTA QUADRÁNS-on. Eme út alatt megszámlálhatatlan mennyiségű értelmes és barátságos életformát ismertünk meg, akiknek elmondhattuk az emberi faj békeüzenetét. Sajnos, ha nem is több, de azért jó néhány olyan világ képviselőivel is összeakadtunk, akik nem kértek az emberiséggel létesítendő kapcsoltból. Iszonyúan hosszú volt ez az út, amely alatt legénységem napról-napra növekvő honvágyával is meg kellett küzdenem. Mivel küldetésünknek minden szempontból eleget tettünk – bár csábított az eddig még mindig feltérképezetlen világűr – saját felelősségemre úgy döntöttem, hogy visszaindulunk az oly áhított Föld felé. Egész generációk születtek és haltak meg hosszú utunk során. Az előzetes számításaink kimutatták, hogy a visszaút majd hetven évig fog tartani. Lesznek majd olyanok, akik fiatalon láthatták még a szülőföldjüket, de még egyszer sohasem pillanthatják meg a Kék Bolygót. Ők azok a hős felderítők, akik életüket és fiatalságukat áldozták fel az emberiség dicsősége érdekében. Mint mindig, ez a hosszú út sem lehetett zökkenőmentes. A már felderített zónán belül néhány hónappal ezelőtt újra összefutottunk az emberi faj egyik legnagyobb ellenségeként ismert BORG nagyhatalom cirkálóival. A Borg egy úgynevezett "központi tudat" által kontrollált félmechanoid faj, amely az összes létező lényt, amellyel találkozik, foglyul ejti, majd testét és idegrendszerét átalakítva, a központi tudat részévé teszi. Saját magát a Borg, felszabadítóként képzeli el. Egy olyan fajként, amely az elfogott lényeket asszimilálva (beolvasztva magába) saját gondolatmenetét követve értelmet ad az életüknek (persze az mindegy, hogy a lény mit gondol minderről). Mivel igen magas szintű technikai tudásuk van, ezért szinte csak a legnagyobb csillaghajóinknak van



A parancsnoki híd – itt mindig nagy a tömeg

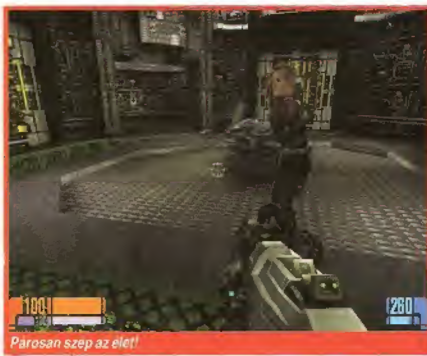
lehetősége arra, hogy elpusztítsák a galaxis szerte portyázó fogolyvadász Borg hajókat. Sajnos a Voyager-nek többször is alkalma volt az ilyen ütközetekben részt venni, melyek során sok-sok emberünk veszett oda a hajónkra betörő Borg testrablók miatt. Pont ezek az okok vezettek arra, hogy felállítsunk egy minden eddiginél ütőképesebb védelmi alakulatot, melynek célja nemcsak a hajó védelme, hanem az esetlegesen elrabolt emberek, a Borg hajóról történő kiszabadítása lesz. Ez alatt a kudarcokban és sikerekben egyaránt bővelkedő időkben, a speciális feladatokra kiképzett biztonsági tiszt Tuvok kapitány segítségével, néhány hónappal ezelőtt megalapítottuk a Hazard Team Elite Force-ot. Ez a speciálisan kiképzett és felszerelt harci egység az egyetlen reményünk az egyre nagyobb számban feltűnő Borg ellen. Egy másik reménysugár a fejlesztési osztályvezető tudósa Ensign Munro, aki a szinte elpusztíthatatlan Borg ellen egy kilenc darabból álló speciális fegyverrendszert fejlesztett ki a csapatunk számára. A Borg képes a fézereink és energiafegyvereink plazmafrekvenciáit néhány pillanat alatt lemásolni, és így mindössze néhány lövést vagyunk képesek leadni, ugyanis ezután az automatikus védelmi rendszerük egy azonos hullámhosszon rezgő pajzzsal az összes többi lövést kivédi. Minap újabb támadás ért bennünket, aminek során jó néhány biztonsági tisztünket rabolta el a Borg. Mégis a legnagyobb csapás az volt, hogy a hajónkra betörő Borgok megkaparintották az egyik féltve őrzött kincsünket, az infinity modulátornak elnevezett anti-Borg fegyver prototípusát. Félő, hogy a Borg a fegyverrendszert kiismerve egy még erősebb védelmi berendezést készíthet, amellyel az elpusztításukra tett erőfeszítéseink lehetősége egyenlő lesz majd a nullával. Ez a mozzanat volt az, aminek hatására az Elite Force azonnali bevetése mellett döntöttünk."

Részlet a kapitány személyes naplójából...



Felköltöttelek a szundiból?

Alig fél éve, hogy a Ravensoft megjelentette a Soldier of Fortune című FPS játékát, és tessék máris itt a következő project az Amerikai csapattól. Éppen azon morfondíroztam a napokban, hogy adva van ugyebár a Q3, ami alá az Id soft egy nagyon jó engine-t hozott össze. De akkor hogyan létezik az, hogy még a készülő Wolfeinstein 3D-n kívül senki sem próbálja meg a Q3 grafikai motorját licenszelve, abból egy másik játékot (aminek nem kell feltétlenül FPS-nek lennie) kihozni. A Raven-nek , mint ahogy azt az eddigi játékai is mutatták, igen jó a kapcsolata az Id-vel. Hiszen az eddigi összes játékuk az Id játékainak grafikai motorjaira épült, a Doom-tól egészen a Q2-ig. Most sem történt ez másként, mert az Elite Force a jó öreg Q3 alapjain építkezik. Na bumm, mondhatnók megint egy új FPS a millió közül. Az alap ugyebár adott, nosza dobjunk össze néhány pályát egy pár



Párosan szép az élet!

új textúrával meg modellekkel, és már dobhatjuk is a piacra, hadd vigye a jó nép! Nos, nyugodtan mondhatom a Raven-t ismerve ez bizony nem így történt. Igencsak átdolgozták az Id keze munkáját, majdhogy rá sem lehet ismerni. Az első pillanatban egy kicsit tartottam a játéktól, mert nem nagyon tudtam a Star Trek-et elképzelni a Q3-as környezetben. Mégis meg kell mondanom már az első pillanatokban kellemes meglepetésekben volt részem. Azok, akik játszottak az eddigi Star Trek programokkal azok tudhatják, hogy miről beszélek. Az előző részek mind egy kicsit magukban hordták a Star Trek filmek ráérős nyugalmát, és nem éppen a pörgő akció volt rájuk jellemző. Ezzel szemben most egy ízig-vérig akció játékot kaphatunk, amire minden jelző illik, csak éppen az "unalmas" vagy a "vontatott" nem. A jó öreg Gene Roddenbery nem gondolta volna, hogy ekkora sikere lesz majd a hatvanas években csak egy pár részesre tervezett, de azóta külön mítosszá vált Star Trek sorozatnak. Az első részeket egyszer már nálunk is vetítették, és azokat én is nagyon szerettem. Az újabbak közül viszont már jó néhány nagyipari méretekben készül, és sajnos elég slamposak lettek. A külföldi adókon nap, mint nap tűnnek fel az újabb és újabb Star Trek adoptációk kevesebb nagyobb sikerrel.

A játék egy igazi akció alapokra épülő FPS. Akárcsak, mintha a filmben lennénk. Hangulatos bevezető részek és egy tényleg szuper storyline! A program a biztonsági főtiszt mindennapjaiba kalauzol el majd minket, ahol a túszmentéstől az ellenséges Borg hajók elpusztításáig minden a palettára került. Ne gondoljunk valami egyszerű túl lineáris játékmenetre, mert a Raven itt is kitett magáért. Bizony jó néhány logikai feladat fogja az utunkat megnehezíteni, amelyekhez elkél majd egy kis Star Trek történelemlecke is. Kezdve azzal, ahogy az már az előzőekben kiderült, nem olyan egyszerű a Borgokat elpusztítani. Az alap fegyverzetünkből csak egy pár lövést tudunk leadni, utána az ellenség leutánozza a fegyverünk rezgésfrekvenciáit, és a központi tudat által vezérelt védőpajzs az összes többi lövésünket elhárítja. Ezzel azonban még semmi sincs elveszve. Más mód is van a Borg hatástalanítására, mint ahogy az a filmekből is kiderült. A Borg technológia alapja, az egymásra utaltság egy igen bonyolult rendszere. Minden egyes Borg a központi tudat része, és ha egyet kilőnek, akkor annak a feladatát rögtön át tudja venni egy másik. Az energiarendszer is hasonlóképpen működik, amelyre fel is hívják a figyelmünket. A pályákon szerteszét a mennyezeten és a falakon találhatunk plazmaenergia elosztókat és szűrőket, amelyek egy-egy térség adott egyedszámú Borgjainak vezérlését és energiaellátását hivatott elvégezni. Ha ezekből a berendezésekből elegendő mennyiségűt kilövünk, akkor a rendszer túlterhelődik, és a térség összes Borg harcosa ledermed, valamint a szinte mindenhol jelenlévő, a továbbjutásunkat nehezítő energiamezők is kikapcsolnak. A Deus Ex-hez hasonlóan itt is bármire ránézünk a személyi számítógépünk mindenről megmondja, hogy az mire szolgál, ezért nem lesz nehéz felkutatni ezeket a már említett tárgyakat. A töltény és a medipackok keresgetésére sem lesz gondunk, mert a pályákon itt-ott elszórtan találhatunk a fegyvereinkhez plazmafeltöltő paneleket, illetve a védőöltözetünkhöz energiafeltöltő konzolokat. Jó néhány részben szükséges megkeresni az elrejtett kapcsolókat, melyek ajtókat nyitnak, vagy éppen lifteket hoznak működésbe. Minden pályán meghatározott feladataink lesznek, amiket szépen sorra el kell végezni ahhoz, hogy továbbjuthassunk. Nemcsak akciórészekből áll a játék. Néhány helyen a Borg királynők felkutatása, és a tőlük való információszerzés, valamint a központi tudatba való betörés, és onnan esetleg a Borg későbbi terveinek kifürkészése lesz a cél. Kilenc fegyver közül választhatunk majd, melyeknek mindnek lesz egy alternatív lövési módja is. Ezek a játék előrehaladtával kerülnek majd a kezünkbe. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a példaként szolgáló sima fézerünket, amely néhány lövés után már használhatatlan, egy idő múlva felváltja majd a lövésenként, a sugárfrekvenciáját folyamatosan változtató modell, amelyet már az alap Borgok nem tudnak majd kivédeni.

Természetesen a kemé-nyebb ellenfelek kipurcantásához majd ütőképesebb fegyverekre lesz szükségünk. Szót érdemel még a játék kitűnő multiplayer része, amely a Q3-nak köszönhetően itt is nagyon jó. Az egymás elleni harc mellett ugyanúgy lehetőség van botok elleni küzdelemre is. Ez a része a programnak szinte teljesen megegyezik a Q3-mal.

A zene az igazi Star Trek filmekből származik, és nagyon jól feldobja a játékmenetet. Maguk a küldetések bevezetése, és az ahogy a hajóban masírozva követik egymást a renderelt intrók, nos az tényleg egyedülálló. Az irányítás teljesen azonos a Q3-mal, és már az elején könnyen és gyorsan megtanulható. A grafikai rész pedig, ahogy említettem eléggé eltér Q3-ra jellemzőektől. Nagyszerűen adják vissza a Borg hajókon belül a furcsán nyakatekert idegen, és gépies agy szülte építészet sajátosságait, amelyek bizony néha igencsak meg tudják kavarni az embert.

Itt szinte teljesen eltűntek a Q3-ban mindenhol jelenlévő görbék, inkább az élesen letört sarkok és a túlzsúfolt helyek a jellemzőek.

A menü nagyon szép, ésszerűen felépített és design-os is. A Voyager mintha csak egy filmben lennénk olyannyira élethű belülről. Az adott gépigénnyel sincs gond, mert a tesztverzió már egy közepes konfigon 64MB rammal és egy kisebb videókártyával is nagyon szépen futott.

Talán csak egyetlen megjegyezhető problémát találtam a játékban, mégpedig azt hogy a pályák néhol egy kis "poligontúltengésben" szenvednek. Értem ezalatt azt, hogy elszórtan igen túlzsúfolták a készítők a terepet egy nagy halom vezetékkel, rácsokkal és egyéb más mütyürkékkel, amelyeknél bizony van egy kis frame csökkenés.

Ennek ellenére egy hangulatos, jó akciójátéknak ígérkezik az Elite Force, amely az FPS rajongóknak egy kötelező darab lesz.

Ha minden jól megy az iskolakezdésre már a boltokban fog lapulni.

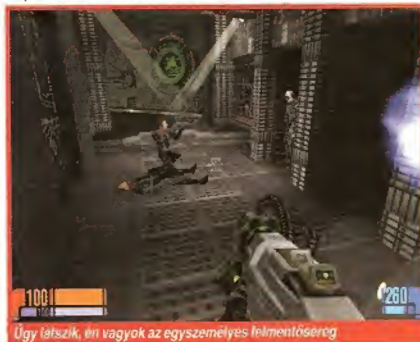
-Uriel-



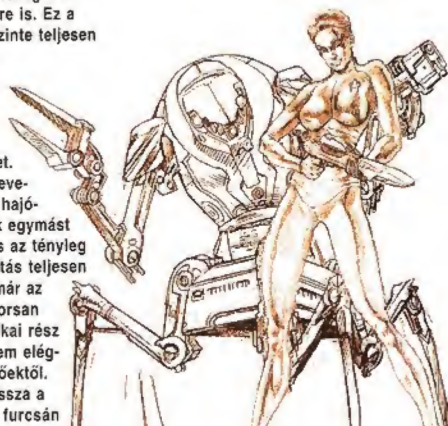
A tett mezejének elhagyása...teleport egyenesen a sürgősségi osztályra



Nyerő az új csuzli!



Úgy látszik, én vagyok az egyszemélyes felmentősereg



INFESTATION

★ Egy kis könnyed lövöldözés...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Frontier Developement
Kiadó: Ubi Soft Entertainment
website: www.ubisoft.com
Megjelenés: 2000. szeptember

Amikor megkaptam a Ubisoft szárnyai alatt készülő Infestation demóját, érdeklődéssel telepítettem fel, hogy megnézzem mi is ez a játék valójában. A fejlesztő csapat ígérete szerint a játék erőssége, és igazi érdekessége ugyanis a hálózaton történő nyomulás lesz helyi hálózaton többféle protokollon, valamint az Interneten valamelyik játékszerverre kapcsolódva. A demó verzióban csak a "Powerball" és a "Buggyball" kipróbálására volt lehetőség, de a teljes verzióban választható még a "Capture the banner" két csapattal, az "Aerial banner", a "Fragtastic" két csapattal, a "Buggy madness", a "Buggy platforms", a "Four play heaven" négy csapattal, a kétféle "Jet-race" és a "Buggy race". Ez így összesen 11 féle pálya.

A demóban kipróbált "Powerball" és a "Buggyball" annyiban különbözött egymástól, hogy az elsőben egy "Skimmer"-el kellett a labdát az ellenség kapujába juttatni a másodikban pedig egy "Buggy"-val. A meccs egy szabályos focipályán zajlik, felfestett alapvonalak, kapuk, középkezdés, szóval mintha valóban fociznánk, de a labda ahogy hozzá értem nem pattant el mint egy focilabda, hanem inkább a járműhöz ragadt mint egy mágneses akna. Játszottam már többféle focis játékkal, de egyikben sem lehetett kizárólagosan egy játékos bőrébe bújva játszani, de itt még ráadásul az izometrikus nézetből "First person" nézetbe is át lehet kapcsolni, így valóban úgy éreztem, mintha ott szaladnék a labdával a pályán az ellenség kapuja felé. Jó lett volna a többi pályát is kipróbálni, mert igen érdekesnek ígérkezik, de meg kell várni a teljes verziót. A játék hálózati része egy igazi könnyed kikapcsolódást ígérő szórakozás lehet, de azok kedvéért, akiknek nincs lehetőségük hálózatban játszani, a program másik fele egy arcade stílusú akció játék 3D környezetben, stratégiai elemekkel kiegészítve a szokásos alaptörténetre építve.

A szóló játék alaptörténete annyi, hogy 2237-ben a fejlett "warp gates" (ezután: "wg") technológiának köszönhetően az embereknek lehetőségük nyílik, eljutni távoli idegen világokba, és ott megkezdhetik áldásos tevékenységüket, a kolonizálást. Az új technológia a "wg" leginkább úgy funkcionál, mint egy térugró szerkezet. A "wg"-en keresztül - amelyeket a kolonizált bolygókon építettek fel - ezután gyorsan tudtak közlekedni és szállítani a bolygók között, mivel a szükséges utánpótlásokat, felszereléseket, valamint az újabb telepeseket is ezeken keresztül teleportálják egyik helyről a másikra. A letelepedéseket követően hamarosan idegen, ismeretlen helyről származó, és ráadásul igen agresszív lények kezdték háborgatni, terrorizálni a kolóniákat. A telepesek az idegenek visszaverésére saját hadseregük nem lévén önkénteseket toboroztak. Az önkénteseknek rendelkezésre bocsátották a saját fejlesztésű járműveiket és fegyvereiket, és berendeztek egy kiképző pályát is az egyik meghódított bolygón, ahol a jelentkezők megismerkedhettek ezek használatával. A játékban egy ilyen önkéntes bőrébe bújhatunk bele, és harcolhatunk az idegenek ellen.


Átkelés a gázlón


Nálam a labda!

A játékmenet nem lineáris szálon fut, hanem mint egy "Puzzle" kirakásánál lehet a különféle pályák között szabadon választani. A pályákon az "A" ponttól a "B" pontig kell haladni, teljesítve közben a feladatokat, és a pályaszakaszok letudása után pontozza a program az eredményességünket, mérve a felhasznált időt is. A játékdemóból teljesen kimaradt a manuális mentés lehetősége, de a pályaszakaszok leküzdése után a program automatikusan ment, így ha kilőnek, nem kell mindig újrakezdeni az egész pályát, csak az adott pályaszakasz elejétől. A szóló játékban 22 pályán kell bizonyítani ügyességünket, és alapként öt fajta járművet használhatunk, (Buggy, Truck, Hower Craft, Helijet, Skimmer) amelyekre különféle fegyvereket lehet szerelni, így például géppuskát, plazma vetőt, lézert, lángszórót, és különféle rakétákat valamint időzített aknákat. Ez az ötféle jármű tulajdonképpen csak háromféle, mivel az alap "Buggy"-ból a kerekek felfújásából lesz a "Truck", és a rakétahajtómű bekapcsolásával a "Hower Craft". Egy érdekesség viszont az, hogy menet közben elfoglalhatjuk az idegenek járműveit is, és felhasználhatjuk saját technológiájukat, akár az elkobzott fegyvereikkel támadva rájuk.

A játékban az a feladat, hogy az összes kolóniát meg kell tisztítani az idegen betolakodóktól. A bolygókon a küldetések teljesítését aknamezők, vulkánok, meteor esők és az idegenek védelmi fegyverei nehezítik, valamint természetesen a bolygón lévő betolakodók, akik mindenféle furcsábbnál furcsább vadállati hangokat hallató szerkezeteket használnak.


Egy kis lőgyakorlat

Az Angol, Francia, Német, Olasz, Spanyol, és Holland nyelvek közül miután kiválasztottam, hogy melyiken szeretném megkapni a hozzám inté-



zett üzeneteket, rövid töltögetés után, már-már villámgyorsan készen állt a játék a kipróbálásra. A menürendszere egyszerű, jól felépített és meglehetősen sokféle beállítási lehetőség segít abban, hogy ki-ki a gépének erőforrásához tudja igazítani a játékot. A grafikai beállításokat követően (mindent a maximumra állítottam) meglepően szép és részletesen kidolgozott grafika fogadott, bár a demóban csak a 640X480-as felbontást lehet állítani. A játék látványvilága az alacsony gépigényhez képest is rendkívül pompás lett. A táj és az épületek kidolgozottsága szép, és megdöbbentően élethű. Először egy trópusi éghajlatú bolygón találtam magam, a kiképző pályán. Menet közben nem győztem gyönyörködni a táj szépségében, a pálmafák élethűségében, az égen úszó gyönyörű felhőkben és az időnként a fejem felett elhúzó vadászgépekben. A sérült épületek füstölnek, a repülők kondenzcsíkot húznak maguk után, a vízbe hajtva felcsaptak a hullámok, a kerekek felverték maguk után a homokot és a gázlón áthajtva a vizet. A második pályán egy zord sarkvidéki éghajlatú bolygóra kerültem, és itt megint másfajta égbolt fogadott. Szinte éreztem a kinti levegő hidegét, kedvem lett volna kiszállni, megnézni a gőzölgő leheletem, és gyönyörködni a hófödte ködbe vesző hegycsúcsokban és a komor viharfelhőkben. Harc közben a lövések úgy látszódtak a levegőben, mintha fényjelző lövedéket használtam volna, és a szétlőtt ellenséges objektumok vagy járművek robbanása is elvakított egy pillanatra, majd a robbanás helyén tovább lángoltak és füstöltek a roncsok. Szóval mindez a látványosság mindenféle 3D gyorsítókártya nélkül, és mindössze 3 MB textúra memória igénnyel. Hát le a kalappal a játék grafikai motorja előtt!

Kellőképpen meglepődtem viszont, amikor csak úgy találomra nekivágtam a környező táj felfedezésének, és semmi nem állta utamat. Mindkét pályán gyakorlatilag már lementem a térképről és még mindig mentem, csak mentem hegynek fel, völgybe le és a táj folyamatosan változott. Ha egy meredekebb lejtőhöz értem csak átváltottam "Truck" módra vagy bekapcsoltam a "hover craft"-ot, és már száguldottam is tovább.

A hangokról sok mindent elmondani nem tudok, hiszen a játék alatt (legalábbis a demóban) zene nem szólt, csak a jármű hangját és a lövések, valamint a robbanások zaját lehetett hallani, ráadásul néha még ez el is maradt, de ezt a hibát tudjuk be a demó verziónak. Mindenestre a gyengébb géppel rendelkezőknek előnyt jelent, hogy semmiféle 3D hangzás feldolgozása nem terheli menetközben a processzort.

A játék kezelése egyszerű, néhány könnyen megjegyezhető billentyű kombinációt kell észben tartani, de az opciók között ezek bármikor megnézhetők menet közben is. A játék irányítható analóg és digitális joystick-al, de a kurzor mozgató billentyűkkel is. Természetesen, ha van digitális joystick, jó sok programozható gombbal a kezelés még egyszerűbbé válik. Játék közben kicsit furcsának találtam, hogy a "Buggy"-t képtelenség felborítani. Bármilyen faramuci helyzetbe is kerül, mindig a talpára esve kerekedik ki belőle. Az egyetlen leküzdhetetlen akadály a túlságosan mély víz volt, amibe belehajtva nem egyszerűen elsüllyedt, hanem felrobbant mintha szétlőtték volna. A "Buggy" irányítása nem nehéz, talán kicsit túl hevesen reagál a kormány mozdulatokra, és ezért hajlamos a túlkormányzásra kanyarodáskor, de ehhez hamar hozzá lehet szokni. Ami tetszett, és még mulattatott is azzal a "Truck" módra történt átkapcsoláskor találkoztam. A jármű sebessége lelassult, viszont a meredekebb emelkedőkre is könnyedén felmászott, és egy-egy ugrató után úgy pattogott a talajon mintha gumiasztalra érkezett volna.


Na, máris lehet Upgradelni...


Ez most itt a Stargate, vagy mifene?


A gyilkos robotpókok támadása

Nézzük kicsit a játékmenetet. Rövid eligazítás után, máris az első pályán találtam magam egy "Buggy" vezető ülésében, ami természetesen páncélozott és a már említett fegyvereket fel lehet rá szerelni. Az első pálya tulajdonképpen egy oktató pálya valamelyik kiképző bolygón, amelyen a program részletesen megtanít a játék kezelésére. Bemutatja a mentközben felbukkanó tereptárgyakat, és részletesen elmagyarázza melyik mire való. Így például a "Factory" ahová behajtva lehet a járművet "Uppgradelni" továbbfejleszteni, az elhagyott csomagok, ládák, amelyekben lőszer utánpótlást találhatunk, valamint a háromféle kristály, amelyekre ráhajtva kell felszedni. Ezekre a járművek fejlesztéséhez lesz szükség a "Factory"-ban. Egy szlalom pályán gyakoroltatja a buggy vezetését, és egy lőtérrel is találkoztam, ahol az automata célzó berendezés használatát lehetett begyakorolni, még repülő célokra is. Az első pálya végén egy "warp gate" fogadott, amibe belehajtva a gép közölte, hogy a "transferálás" megtörtént a következő bolygóra, és máris kaptam az eligazító képernyőt, melyen megjelentek a következő feladataim.

A második, és végül is a demó egyetlen igazi pályáján, egy gyönyörűen kidolgozott havas, téli bolygón találtam magam, egy idegenek által épített telep kellős közepén. Érdekes módon itt is végig ki volt jelölve merre kell haladnom ugyan úgy, mint a gyakorló pályán. Rögtön az első utamba került "Factory"-ba behajtva a magammal hozott mérnökökkel kicsit fel tuningoltattam a "Buggy"-mat, és elindultam megkeresni a betolakodókat. Kicsit meglepődtem az első jövevények láttán, mivel először azt hittem túlméretezett fémpókok jönnek velem szembe.

De mikor az első lövések elindultak felém már tudtam ezek az idegenek "robot" járművei. Néhány rövid sorozattal elintéztem a járőrt, (az közben állati hangon "sírt", mintha fájdalmai lennének lövéseimet követően) és legnagyobb meglepetésemre a szétlőtt általam robotnak hitt "pókok"-ból gyalogosok ugráltak ki, akik tovább lőttek engem. Mondanom sem kell hamar túltettem magam az első meglepetésen, és a pálya többi részén már óvatosabban haladtam előre. Nehéz dolgom nem volt, bár a betolakodók enyhén szólva túlerőben voltak. Miután megtisztítottam a terepet, szétlőttem a generátorukat, felszedtem a lőszer utánpótlást, egy könnyed ugratással a következő "wg"-nél találtam magam, ami viszont nem működött. Szerencsére hoztam magamal mérnököket, akiket kizavarva a "Buggy"-ból gyorsan megjavították a "wg"-t és már mehettem is tovább a következő pályára, illetve mehettem volna, de a demo eddig tartott. Hát nem izzadtam bele az tény, hiszen tizenöt perc alatt a teljes demót végig játszottam. Jó lett volna ha kipróbálhatom a "Heli-jet"-et és a "Skimmer"-t is, de a játék hangulatából sikerült így is egy kis ízelítőt kapnom.

Clemi



KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

★ HA VÉRT AKARTOK...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Third Law Interavtive
Kiadó: GODgames
website: www.kisspsychocircus.com
Minimum konfig: PII266, 32MB RAM
Ajánlott konfig: PII366, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

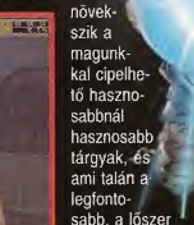
Nem hinném, hogy sokan vannak közöttünk olyanok, akik elmondhatják magukról, hogy ismerik a Kiss képregényeket. Már csak azért sem, mert nálunk, Magyarországon soha sem voltak kaphatóak az üzletekben. A Neten keresztül, pedig bármelyik megrendelhető. Külföldön, velünk ellentétben, igen nagy népszerűségnek örvendenek ezek a füzetek. Érdekes, hogy a képregényből két nagy cég is készíthetett példányokat, de az egyik (a Marvel) eltűnt a süllyesztőben néhány szám után. Ez azért következett be, mert a Marvel túlságosan langyosra vette a figurát a képregényeiben, míg a Todd Mcfarlene-féle magazinok a manga világára emlékeztető kőkemény gyilkolást mutatták be. Azt hiszem érthető, (vagy ha nem, akkor is tény marad) hogy a jó nép inkább az


Üdvözlet a Pszicho Cirkuszban!

utóbbi, keményebb stílusra volt vevő, ezt vitték úgy, mint a cukrot.



Ennek ellenére, az eredeti Marvel számoknak, ahogy a Neten láttam, 300-500$ körüli magasságokba emelkedett az ára, ennyiért cserélnek manapság gazdát. Jó mi? Maga a képregény története, a régi idők Conan filmjeire emlékezteti az embert. Adott négy hős, akik félelmet nem ismerve, akár életük kockáztatásával is szembeszállnak a gonosszal, és megpróbálják azt háttérbe szorítani, netán még el is pusztítani. De nem akárhogyan ám, hanem bármi áron. Szerencséjükre nem maradnak segítség nélkül, mert az oldalukon áll a négy őselem ereje. Velük van a tűz, a víz, a föld, és a levegő képében. Az elemek segítő ereje, a hősök által viselt speciális ruhadarabok formájában testesülnek meg. Hatásukat úgy fejtik ki, hogy ahogyan bővül a ruhatár, tehát minél több darabját tudtuk megszerezni, és magunkra ölteni belőlük, annál különlegesebb képességek birtokosaivá válunk fokozatosan. Képesek leszünk például nagyobbakat ugrani, erőteljesebbeket ütni, növekszik a magunkkal cipelhető hasznosabbnál hasznosabb tárgyak, és ami talán a legfontosabb, a lőszer mennyisége. Növekedni fog a több páncéldarabok által az ellenfelekkel szembeni állóképességünk, csapástűrő képességünk is. Ezeket a ruhadarabokat tehát egyféle páncélzatként kell elképzelnünk, amelynek részei a csizma, a páncéllal borított öv, a kesztyű és a kard, valamint a mellvért és lábszárvédő. Azért a Kiss együttes hatása nagyon érződik a ruhadarabokon, mert például a csizma az a tipikusan a hetvenes évekbeli "diszkó lázban" égő emberek által viselt "krumpli-rugdosó". A játékot nevezhetjük, a magazinok történeteit összegezve felvonultató, számítógépre vitt képregénynek is. Hiszen, ahogyan a neve is sugallja, ez is egy Psycho Circus képregénynek tekinthető.



A játék

Mint említettem négy különböző hős közül választhatjuk ki a szívünkhöz legközelebb állót. Ezek sorban a Starbearer (víz), Beast King (föld), The Celestial (levegő), The Demon (tűz). Minden karakter ugyanarról a helyszínről startol a játékban, csak a helyszín néz ki egy kicsit másképp, mivel át van alakítva az éppen aktuális őselemhez. A Beast King például egy földrengés által elpusztított város maradékának kocsmájából indul, ahol magát a házat hatalmas szakadékok és völgyek szegélyezik minden oldalról. Ugyanez a kocsma a legelső karakter, a Starbearer kiinduló helye is, csak ebben az esetben a környező táj épségben van, és egy pofás kis dark fantasyból kilépett elvarázsolt város képét mutatja. Természetesen a négy karakter belső tulajdonságai is eltérnek egymástól némileg. Azok, akik például a kőkemény karaktereket szeretik, feltétlenül próbálják ki a negyedik szereplőt (The Demon), mert ő a legelvarázsoltabb figura az egészben. Mintha az ős barbárok egyike kelt volna életre, azzal a kiegészítést igénylő megjegyzéssel, hogy ennek a barbárnak a fejében jóval több van, mint "valami". Eszméletlenül jól néz ki, ahogy a hatalmas csillogó harci fejszéjével hadonászik, és csapkod a levegőben, mintha maga Odin kelt volna életre a Final fantasy-ból. A játék legelején bármelyik karaktert is választjuk, az elsődleges célunk az lesz, hogy megtaláljuk, és összeszedjük az első darabokat a speciális páncélzatainkból. A történet szerint, amikor a négy hős átmegy a téren és időn, hogy megtalálja és elpusztítsa a gonoszt, nem kapott meg minden segítséget, ami megillette volna őket. Hogy a gonosz is egy kis előnyhöz jusson, (furcsa hogy ő is kap esélyt) a páncélzat részeit szétszórták ebben a démoni világban, és nekünk egyenként kell őket felkutatni. Ne ijedjünk meg, nem lesz nagyon komplikált a feladat, mert mint az FPS-ekben általában, itt is csak a viszonylagosan (nehézségi foktól függően) lineáris pályákon kell átvergődnünk, amelyeknek elején vagy éppen a végén ott találjuk majd az áhított relikviák egyikét. A játékban egyébként lesz egy támaszunk, vagy inkább segítőnk, aki olyasféle, mint egy mesemondó. Ez az öreg cigányasszony minden pálya előtt elmondja nekünk az éppen aktuális, a pályához tartozó kis történetet. Olyan ez, mintha egy-egy fejezetet játszanánk le a képregényből. Számomra a legmegfogóbb az egészben, az öreglány szinte mármár túlvilági hangja, ami a legjobban eltalált hang az összes általam hallottak közül. Esténként, amikor teszteltem a programot, a nyári meleg ellenére fáztam, mert szó szerint bele lehet borzongani abba, amikor megszólal. Nem csak beszél, de kisugárzása is van, szelleme ott áll a játékos háta mögött. A végigjátszáshoz még feltétlenül megemlítem a kettesszámú játékszerünket is, az ostort. Ez a kis aranyos "szerszám" nem csak arra jó, hogy átszabjuk vele az arcát az ellenfeleinknek, hanem ha jól szétnézünk, akkor a pályákon itt-ott elszórtan, ezüstösen csillogó kis kampókon (a falak mentén, és a mennyezetről lelógva,) a korbács segítségével felkapaszkodva juthatunk át néhány rázósabb helyen.


Na most aztán tényleg alulról szagolhatom – az ibolyát


Tárt kar(m)okkal várom a kutyulikat egy kis simire...


Nem ártana elmenned egy szemészhez, haver...

Az arzenálunk egyébként a legagyamentebb tervezésű fegyverek egész kincsestárát sorakoztatja fel. Mintha egy őrült agyából pattantak volna ki a tervek, amelyeket aztán szórakozásképpen maga az ördög valósított meg. Van itt a shotgunt helyettesítő, láncokkal kifeszített "kályhacső", amely kis füstpamacsokat kezd eregetni a lövéseink közötti szünetekben, de használhatjuk a leszakított sárkányfejet is úgy, mint egy lángszórót. Összesen 12 fegyver szerepel a játékban, melyekből egyet-kettőt csak bizonyos karakterrel lehet majd felvenni, de az alapfegyverek mindenkinél megtalálhatóak. Az ellenfeleink szó szerint "szépek", már amennyire a horror világában beszélhetünk szépségről. Nagyon szépen, és élethűen vannak megtervezve, és némelyikük, amikor berobban a képernyőre, megállítja az emberben az ütőt, nemegyszer fogtam vissza lélegzetem egy pillanatra. A legjópofábbak az "arachniclown" és a "blademaster" névre hallgató bestiák. A hatalmas bohócfejjel rendelkező, és villámokat köpködő pók, valamint a szemei helyén hatalmas pengéket viselő félmajomszerű lény váltak a kedvenceimmé! Két apróságot azért itt még megemlítek az ellenfeleinkről. A negatívum, amit itt felfedeztem, az az ellenfelek számában keresendő, ugyanis elég kevés fajta vállal szerepet a játékban. Könnyebb fokozaton a negyed, vagy akár a fél pályát is bebarangolhatjuk úgy, hogy senkivel, vagy éppen csak a leggyérebb számban jelentkező ellenlábasokkal akadunk össze. Őket pillanatok alatt el lehet takarítani. A pozitív jelzők első sorban az engine-t dicsérik. Ha összeakadtok valahol, a magukból folyamatosan kisebb bestiákat köpködő "spawner"-el próbáljátok ki azt, hogy vártok néhány másodpercet! A spawner addig löki kifelé magából a dögöket, amíg ki nem lőjük, de nézzük meg milyen az, amikor már vagy ötven (!!!) kis dög kerget bennünket, és a számbeli túltengés ellenére a framerate még mindig 40 felett van! A legtöbb azonos idő-ben tevékenykedő, izgő-mozgó objektumot ebben a programban láttam eddig. Aki tartalmasabb gyilkolászásra vágyik, annak ajánlom a "cold sweat" nehézségi fokozatot, mert ott már igen szívóssá válik az ellenfeleink támadóereje.



Gépigény

A Psycho Circus egy szép, és összetett grafikával rendelkező játék, mint ahogy azt a képek is bizonyítják. A programozók csak a játékfelületet, és a grafikát készítették el, magát a grafikai motort jobbnak látták, ha licenselik egy másik cégtől. Ez a cég a Monolith Productions volt, az engine pedig, az a LiteTech névre hallgató grafikai felület, amit a Monolith annak idején a Blood 2-höz fejlesztett ki. Mint minden grafikai felület, úgy ez is jópár változáson ment át az idők folyamán. A nagy alapok azok maradtak, de a poligonszámot egy kicsit megnövelték, és a textúrák felbontása és kidolgozottsága is nőtt egy kissé. Ebből maga a Monolith fejlesztett ki néhány újdonságot, de az igazi nagy számot azért mégiscsak a Third Law Interactive követte el. A Blood 2-nél az egyetlen nagy nemtetszést, a karakterek mozgása jelentette, ugyanis ez egy kicsit mesterkéltre sikerült. A Third Law viszont itt egy kis varázslatot követett el. Most már ugyanis, ha nem is tökéletes, de százszor jobb lett a szereplők mozgása. Itt-ott azért ki is esett valami az engine-ből, mégpedig azért, hogy kisebb gépen is zökkenőmentesen fusson a program. Ezek az apróságok például a fények "aurájának" hiánya, vagy a csak közelről csillogó villogó fémes felületek, amelyek távolabbról csak szürkének látszanak. A minimum gépigényt itt is 32 Mega RAM-mal kérik, de megint csak azt tudom mondani, hogy ilyen gépen inkább ne futtassuk a játékot, mert kész kínszenvedés, amíg betölt egy pályát, és közben állandóan swappel a szegény winchesterünk. Ebből a problémából kifolyólag (swappelés) kegyetlenül szaggat a program. 64 Mega RAM-mal már sokkal jobb a helyzet. Itt is van ugyan egy kis swappelgetés, de már sokkal gyorsabb a töltés, és a szaggatás is elhanyagolható. A 3d-s kártyákról csak annyit említek meg, hogy egy 16 megás Nvidia vanta-val vagy voodoo II-vel már egész tűrhető framerate-et tudunk kihozni a játékból. Mindez persze egy legalább 300Mhz-s Celeron processzor mellett értendő. Aki ennél jobb kártyával rendelkezik, annak már semmi nagyobb gondja nem lesz a program futtatásával. Az általam ajánlott konfig egy PII 300-as processzor, 64 Mb RAM, és második generációs 3d kártya.

Sajnos még ez a program sem támogatja az GPU-t, (pedig az engine tudja) ezért a Gforce tulajdonosok még itt sem hajthatják ki a VGA kártyájuk valódi tudását. Az igazság viszont az, hogy egy mai szemmel közepesnek mondott konfigurációnál nem kell nagyobb a program futtatásához.


Hát ez aztán tényleg szívhez szóló egy horror-rajongó számára


Húha, egy kicsit sűrűn vagyunk!

Summa-Summárum

Kétféle véleményt is alkottam a végére. Kezdjük az FPS rajongó véleményével, amit a műfaj kedvelőinek a figyelmébe ajánlok. Szóval a játék single módban leginkább a Blood 2-höz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy ennek a programnak a hangulata sokkal jobb lett. Mind a zene, (Kiss rajongóknak unikum) mind a horrorisztikusan szép grafika, és a játék erősen "dark" hangulata elég ahhoz, hogy tartalmasan szórakozzunk. Az egyetlen megemlítenivalóm az, hogy mindenképpen a normál vagy annál nehezebb fokozatot válasszuk, mert különben unalmassá válik. Aki a Q3A-n edzeget, annak még így is olyan lesz, mintha egy lassított filmet nézne.

A kevésbé megszállott FPS kedvelő, de pártatlan gémer véleménye szerint is érdemes a játékot kipróbálni, annak ellenére is, hogy nem nagyon nyújt többet annál, mint amit az FPS kategóriától azt már megszokhattuk. Ez a program, pontosan olyan, mint egy átlagos FPS egy kicsi humorral, horrorral, sötét hangulattal, és nagy adag vérrel.

Uriel

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Cirkuszbelépő egy felnőtt előadásra, ahol a porondmester maga az Ördög

végítélet

86%

A KISS zenekar

Az együttes 1973-ban alakult Amerikában.
Eredeti felállás: **Peter Criss** – dob
Ace Frehley – gitár
Gene Simmons – basszusgitár
Paul Stanley – ének, gitár

Mint glitterrock csapat kezdtek de a 70-es évek közepétől metálos hardrockra váltottak. Egyes szakírók szerint a Kiss zenéje gótikus hardrock.

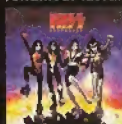


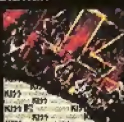


A zenekar tagjai sokáig eltitkolták személyiségüket, képregény-jelmezt és maszkot öltöttek, lemezeik, rendkívül látványos koncertjeik a rockzene gótikus, a mindennapi életen felülemelkedő vonásait hangsúlyozzák. Ennek dacára a horrorisztikus elemek és a hangzásvilág miatt tekinthetjük őket a metál képviselőinek is.



Az együttest 1971 végén Stanley és Simmons alakították, de valódi megalakulásuk csak két évvel későbbre tehető, akkor csatlakozott hozzájuk Criss a Chelsea nevű együttesből és Frehley, akit egy próbameghallgatáson választottak ki. Már a zenekar debütálásakor megvolt a varázslatos image: kizárólag festett arccal fotóztatták magukat. A későbbiek során az arcfestést rendkívül látványos szörnymaszkok és színpadi díszletek is kiegészítették, ez segítette hozzá a Kisst, hogy a világ leglátványosabb showműsorait produkálja, pazar világítással, pirotechnikával, színpadi hidraulikákkal.

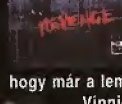






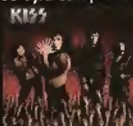
A zenekar kitűnő koncert lemezeket adott ki, népszerűségüket fantasztikus filmjük is fokozta (Kiss In Attack Of The Phantom). 1978-ban mind a négy tag szólólemezt jelentett meg, valamennyi siker lett, többek között azért is, mert vendégként világsztárok szerepeltek ezeken a lemezeken.



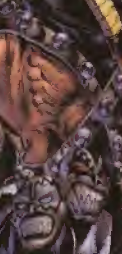


1980-ban Peter Criss távozik az együttesből, így az Unmasked lemezen sessionzenész dobol, Eric Carr.
1982 elején a Killers című válogatás-lemez kiadása előtt Frehley megbetegedett és híre ment, hogy a Kiss feloszlik, de az év végén a gitáros újra színpadra lépett.

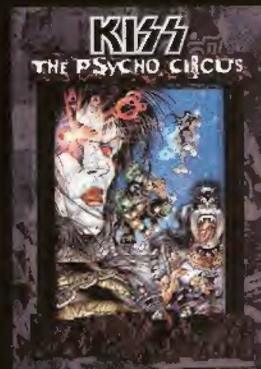




A Creatures Of Night című lemez bemutató turnéján még játszott, de hamarosan kiderült, hogy már a lemezen sem ő gitározott, hanem Vinnie Vincent.
A zenekar népszerűsége ebben az időben csökkent, ezért 1983-ban a Lick It Up reklámozására új ötlettel álltak elő, eltávolították magukról a festéket. Az Animalize albumon mutatkozott be a Black Jack-ből érkezett új gitáros Bruce Kulick.
1996-tól újabb jelmezes debütálás, újra összeáll a négyes fogat, újra festik a maszkokat, s beindul a rock-történet egyik leglátványosabb cirkuszi show műsora, a több mint kilencven helyszínből álló világturné.
1999-ben újabb film: Detroit Rock City. És a shownak még nincs vége, 2000-ben is folytatódik a látványban felülmúlhatatlan, zenéjében lenyűgöző KISS koncertsorozat.



KISS Comic Books



Úgy tizenkét évvel ezelőtt pattant ki néhány pihent agyú ember (na és a KISS együttes tagjainak) fejéből az a gondolat, hogy a már így is eléggé felfokozott imázst lehetne még egy kicsit tovább is növelni, az akkor már bevett tendenciák egyikével. Szinte minden akkor futó együttes, tévésztár, és tévésorozat rendelkezett, de legalábbis tervezte a saját képregény piacra dobását. A banda, a feltűnően kifestett arcával és a kemény rockzenéjével ideálisnak mutatkozott egy akkoriban még gyermekcipőben járó képregény-műfaj megteremtéséhez. Mint később kiderült ez az első igazi cyberpunk stílusú képregény megszületéséhez vezetett. Voltak, akik ezt a mindenképpen akkor még ismeretlen műfajt, megpróbálták úgymond megkreálni. Létrehoztak egy történetet, amelybe beleszőttek egy rakás dark fantasy, horror és thriller elemet, amit aztán már csak egy elképzelt punk környezetbe kellett behelyezni, hogy aztán megszülethessen a cyberpunk stílus. Ennek a stílusnak az ismertetőjegyei a felfokozott brutalitás hű ábrázolása, és a már említett fantasy környezet együttes jelenlétében voltak felismerhetőek.



Sajnos jó néhány akkori ígéretesnek tűnő próbálkozás kudarcba fulladt. Nem is egy történet csak egy-két kiadást élt meg, majd eltűnt a süllyesztőben. A KISS szerencséjét a zenéje hozta meg. Az ez idáig inkább könyvekben hódító cyberpunk stílust ugyanis nem nagyon "ették" képregényformában. Csakhogy a KISS jelentős rajongótáborral rendelkezett. Ezért nem titkoltan saját magukról tervezték a képregény "jó" hőseit. A képregényt a mai formájába aztán Todd Mcfarlane segítségével álmodták meg, aki nagyszerűen ki tudta használni a KISS már meglévő design-ját. A festett arcú szuperhősök, akiknek még ráadásul a KISS-hez is közük van, innen már rakétasebességgel kezdtek emelkedni a csúcsok felé. A folyamatos reklámok és a KISS saját képregényét is reklámozó zenéje futótűzként terjedt a rajongók és az egyszerű képregény-falók között, akik ezután már ha csak egy példányban is de megvettek egy számot, amely aztán az új stílusával és jó rajzaival, történetével megnyerte a mindig újat kereső emberek tetszését. Így terjedt el a stílussal együtt maga a KISS The Psycho Circus című cyberpunk, és fantasy elegyet magában hordozó remeke. Ma már nincs olyan online képregény forgalmazó, aki ne tartana KISS képregényt. Még az első számot is folyamatosan újranyomják, mert van rá igény és megrendelés. A csúcs felé tartva aztán mikor megjelent az azonos című lemez is, a forgalmazó piacra dobta a gyűjtőknek szánt kártyák mellett, a ma igen nagy népszerűségnek örvendő akciófigurákat is. Mint ismeretes mostanra pedig elkészült a képregény PC-s játékverziója is, amitől legalább ekkora sikert várnak. A neten az eladási listákat tekintve a manga mellett az első tízben ott található a Psycho Circus képregény, ami a műfaj népszerűségét bizonyítja, és ez még most sem stagnál, hanem emelkedik.



BANG! GUNSHIP ELITE

★ Túlméretezett pirítók harca a galaxison túl...az erő (meg a 3D kártya) legyen Veled!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Rayland Interactive
Kiadó: Red Storm Entertainment
website: www.rayland.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, Open GL
Multiplayer: LAN, Internet

Manapság se szeri, se száma az egymás után, szinte ver sengve megjelenő space shootereknek, és az újabb tendenciát képviselő űr-stratégiai játékoknak. Bizony ezen a téren sem könnyű ma már újat mutatni, mert bár a videóvezérlők fejlődnek, és így nő a grafikai színvonal, csak sajnos a pénztárcánk nem fejlődik ezzel egyenes ütemben. Az első (legalábbis számomra) igazán nagy áttörést jelentő játék ebben a kategóriában, az azóta is igen előkelő helyen álló Forsaken volt. Ez volt az első igazán lendületes és szép grafikával megáldott program, amelyben a lenyűgöző látvány mellé egy jól kitalált játékmenet is tartozott. Nem mondhatjuk azt sem, hogy könnyű vagy éppen unalmas volt, mert bevallom, én bizony már az első pályákkal is igen sokat szenvedtem. Talán a nehézségi fokozata és a folyamatos rejtett kapcsoló keresgetés, és reaktor kikapcsolgatás volt az, ami nem igazán jött be nálam. Egy olyan játékot képzeltem el akkor a Forsaken-nél, mint a jó öreg C64-esen lévő Katakis volt. Ott inkább a játékot, a féktelen akció, lövöldözés, és az elejétől a végéig tartó pörgős játékmenet jellemezte. Az viszont biztos, hogy a Forsaken elsöprő sikerébe a 3dfx kártya megjelenése is igen nagy szerepet játszott. (**Uriel itt most belemegy egy kis történelemórába, de nem volt szívem meghúzni, talán nektek is tud újat mondani – Sz.JVC.**)

Kevesen tudják ugyanis, hogy a voodoo megjelenésével egy időben kezdték el fejleszteni a Forsakent, amelyet aztán a ma ismert formájában, már nem is akárhogyan álmodtak, és valósítottak meg. A Forsaken-t készítő Acclaim ugyanis akkoriban szövetkezett az első 3d gyorsítókat készítő 3dfx-el. Az Acclaim már azelőtt készített egy, csak a Glide-os kártya tulajdonosok számára élvezhető játékot (mint ismeretes ez csak és kizárólag voodoo kártyán futott) a Turok the Dinosaur Hunter-t. Azonban a 3dfx fülébe jutott az éppen készülő új project (Forsaken), és ők úgy döntöttek, hogy ha az akkor már javában futó voodoo 1-es nem is, de a még csak kísérleti stádiumban lévő voodoo 2-es kártyát éppen valami hasonló dolgon lehetne a legjobban kipróbálni. Éppen ezért szépen összeállva az Acclaim-mal, nekifogtak a játék segítségével kihúzni a lehető legtöbbet a készülő kártyából, és elkezdték reklámozni a voodoo 2-est a programmal együtt. Természetesen a voodoo szépen fizetgetett mindezért a programozóknak, akik a pénz mellett tanulmányozgathatták a 3dfx új üdvöskéjét is. Ez a kooperáció aztán később már nem működött, mert az Acclaim rájött, hogy a D3d-ben sokkal nagyobb lehetőségek rejlenek, és elkezdték hanyagolni a Glide-os programozást, miközben inkább az új tendencia felé, kezdtek érdeklődni. Később még készült egy project a 3dfx szárnyai alatt a Turok 2 Seeds of Evil személyében, de ez már csak egy szép csöndes búcsúnak volt mondható. Elég nehéz elhinni azt, hogy még a mai világban sem könnyű egy olyan jó játékot "elkövetni", ahol azt a bizonyos pörgő játékmenetet valami egészen új is követ. Itt az új alatt már nem valami eget rengető grafikai újítást vagy egy egészen új szuper játékstílust kell érteni. Mindezek kivitelezése ugyanis jó pár évnyi fejlesztőmunkát vesz igénybe, elég, ha itt most csak az Unreal-t, vagy a még meg sem jelent de már vagy 4 éve folyamatosan készülgető Max Payne-t megemlítem. Az igazán nagy projectek megírásához bizony ma már nem elég az egy-két év. Amíg a kisebb gépek (C64, Amiga) futottak a piacon, addig mindennaposak voltak az egész estét betöltő Elite és Battle of Britain csaták. Ezeket a csak "számítógépen" élvezhető programokat aztán követték a korai konzolos (Sega Mega Drive) próbálkozások, melyek legtöbbje egyenlő volt a nullával, vagy legalábbis igen ritkán ült eléjük még egyszer az ember, ami abból is adódott többek között, hogy az említett géptípus


Anyahajónk tárt hangárokkal vár...


A szerelők biztos kifelejtették a pajzsgenerátort a gépből


Ha minden igaz, ez a kis ionágyú most porrá lesz...


Egy jól eltalált találat...:-)

egyszerűen kihalt egy-két év alatt. Lásd itt a jó pár emberhez csak hírben eljutó Commodore Cd32-t, amely ahogy elkezdett volna elterjedni már sajnos ki is pusztult, pedig nem lett volna rossz gép. A már említett időtényező hiánya miatt, aztán mindig nagy meglepetést okoz az embernek az, ha egy viszonylag rövidebb idő alatt elkészülő játéknak már a demó verziója is olyan benyomást kelt, hogy az alól igencsak nehéz kiszabadulni. Alig néhány hónappal ezelőtt egy alig tizenöt megás kis demó jelent meg a Bangből, amelyet csak egy kis regisztrációs lista kitöltése után lehetett letölteni. Ebben az e-mail címre és a konfigurációra voltak kíváncsiak, amelyből leszűrhető, hogy egy kompatibilitást vizsgáló teszt verzió volt a letölthető prog. Ezzel játszani sem lehetett, csak egy körülbelül nyolc-tíz perces úgynevezett "self-playing" demót láthattunk, amiben a gép egy adott pályán keresztül repülgetett és lövöldözött a ritkán felbukkanó célpontokra. Csak megjegyzem, hogy ez a verzió még nem hatott valami nagyon rám, mert a TNT kártyákon felbukkanó képfrissítési hiba miatt folyamatosan villogott a kép, amitől az egész élvezhetetlen volt. Nosza uninstall, de rögtön. Másnap aztán meg is írtam nekik a "szerelmeslevelet". Néhány hónappal később, a megjelenés előtt alig egy hónappal egy százszorosára javított, és immár játszható demóverzió látott napvilágot, amely igazán nagy hatással volt rám, és mindenki másra is, akiknek megmutattam.



Nem is tudom, hogy a játék vagy inkább a játékmenet az, ami az embert egy ilyen programban magával ragadja. A legtöbb esetben az első benyomás elég ahhoz, hogy valaki rabjává váljék egy játéknak, de ugyanez ahhoz is elég, hogy soha többé egy pillantást se vessen rá. Ezt ne úgy értsétek, hogy én az első látásra döntöm el azt, hogy ez most tetszeni fog nekem vagy nem, de úgy se, hogy vérbeli játékos módjára mindennel leülök játszani, és rögtön végig is nyomok mindent, ami elém kerül. Még az igazi megszállottaknak is megvannak a maguk favorizált műfajai. Példának okáért bármilyen jó, én aztán egy percnél többet nem tudok eltölteni egy Forma-1 program előtt, mert számomra egy kicsit unalmas folyton csak körbe-körbe menni. Megnézni megnézem az autós játékokat, de a minősítést azt végképp nem vállalnám, mert abszolút nem értek hozzájuk, és még béna is vagyok hozzá. A Red Storm által kiadott Rainbow Six sorozat viszont mindig is a legnagyobb ászok közé tartozott nálam. A legjobb példa azonban pont itt jelentkezik az előzőleg taglaltakra. Ha egy csapat jó egy stílusban, attól még prezentálhat valami jót egy teljesen más programfajtában is. A prezentálást itt szó szerint kell érteni, mert a programnál, amit most bemutatok, csak mint kiadó működött közre az RSE, magát a játékot az eddig viszonylag kevéssé ismert Rayland készítette. Azért a külföldi fórumokon olvasható riportokból kiderül, hogy a hangulatteremtésben közrejátszott a nagy testvér közelsége is.

A Játék

A történet szerint egy fiatal pilótát alakítunk, akit frissen soroztak be az úgynevezett elite pilóták védelmi rendjébe. 20 fokozatosan nehezedő misszión keresztül, léphetünk be a Gunship pilóták életének mindennapjaiba. Megismerkedhetünk az idegen ellenfelek igen széles skálájával, az egyszerű szinte egy lövéssel elpusztítható vadászgépektől, egészen a félelmetes idegen rombolókig és cirkálókig, valamint az egész regimentekből álló kalózhajó csapatokig. Teljesen 3D-s, eszméletlenül szép (talán a legszebb, amit valaha láttam) környezetben játszódó fantasztikus világba kalauzol el minket a játék, ahol az idegen aszteroida mezőkben barangolva, minden egyes szikladarab mögül a halál les ránk. Nagyon izgalmas és lendületes minden egyes mozzanata a játéknak. Nem kell attól tartanunk, hogy könnyű dolgunk lesz, mert az ellenfél vadászai bizony mesterei a manőverezésnek.



Választható a single mellett arcade és természetesen multiplayer opció is. A feladataink egészen egyszerűek és lineárisak lesznek majd, de azért rendesen nehezednek majd, mert ezt már megtapasztalhattam. Magát a történetet ízig-vérig kivesézhetjük, ha lefuttatjuk a főmenüben a Story címszó alatt rejtőző fantasztikusan szép, a játék saját engine-jével készített demót. Inkább nem térek ki a minden részletbe menő taglalgatásba, mert két oldalt meg lehetne tölteni a prológus teljes egészében történő leírásával. Legyen elég annyi, hogy fiatal barátunkat a parancsnoka, mint könnyű utánpótlást, rögtön a mélyvízbe dob be. Mivel kitűnő kiképzésben részesültünk és teszteredményeink alapján a legjobbak közé tartozunk, feletteseink úgy gondolják, hogy azonnal megbízhatnak minket komolyabb feladatokkal. Az első küldetésünk lesz majd a történet szerint a mérce arra, hogy vajon megfelelünk-e erre a feladatra. Természetesen helyt kell állnunk, ha szeretnénk tovább játszani a játékkal. Az első bevetésen mivel "harcedzetlenek" vagyunk, nem fognak a csúcstechnikára ültetni minket, az csak a tökösebb gyerekeknek jár. A legkisebb galacsinköpködővel felszerelt hajóval kell egy stratégiai fontosságú hajót megvédenünk, hogy arról az ellenfél ne tudjon adatokat lopni.


Ez egy kicsit közel volt... majdnem én is megpirultam

Minden egyes fegyvert nekünk kell az ellenfelektől megszereznünk, amely viszonylagosan megnehezíti a dolgunkat. Ha kilövünk valakit, véletlenszerűen megjelenhet a roncs helyén lőszer, energia, erősebb pajzsrendszer vagy akár újabb fegyverzet is. Az ellenfeleink között felfedezhetünk néhány különleges alakú, nagyobb, színesebb esetleg csak a többiek között várakozó gépeket, amelyek amíg meg nem támadjuk, csak gubbasztanak és nem adnak különösebb életjelet magukról. Ezek az ellenfél úgynevezett vezérhajói. Tőlük, már ha sikerül őket megpurcantani, jó pár stuffot elszedhetünk. Ezek közé tartoznak az eltérő mennyiségű energiapackok, lőszerek, újabb fegyvertípusok pajzsgenerátorok vagy/és fegyverupgrade-ek. Fegyverzetünk az egyszerű ionágyúktól egészen a speciális plazmavetőkön át, a többféle célkövető rakétákig terjedhet. Természetesen lesz módunkban felvenni igazi "atomvillantókat" is, amelyekkel egy csapásra egész szektorokat takaríthatunk ki. De jobb, ha ezekkel egy kicsit óvatosabban bánunk, mert


Egy Subotai - egyike ellenségeinknek



előfordulhat, hogy elpusztul az is, amit meg kellett volna védenünk, vagy ha túl közel vagyunk, akkor nekünk is reszeltek. A küldetéseinket is megkönnyítették a készítők. Minden egyes küldetés előtt lefut egy kis intró, amelyben egymás után felsorolják a feladatainkat, bemutatják a megvédendő, vagy éppen elpusztítandó célpontot (célpontokat), és az ellenfelekről is megkapjuk a számunkra fontos összes infót. A gépünk egy speciális, egyébként a hangulathoz remekül illő fedélzeti computerrel is fel van szerelve. Ez a kis szerkezet a kellemes női hangján folyamatosan közöl velünk minden egyes változást, vagy éppen az aktuális küldetésünkhöz tartozó összes tudnivalót. Ezek alatt értendő az is, hogy éppen mit kell tennünk az adott pillanatban. Ha mondjuk, elszúrunk egy küldetést akkor sem kell aggódnunk, mert ha figyelünk, az okos kis gép elmondja a debriefing menüben azt, hogy mit kellett volna tennünk a siker érdekében. Ez egy kicsit, megkönnyíti a játékot, de a hardcore játékosok kikapcsolhatják a menüben ezt az opciót, ha fokozni szeretnék az izgalmakat. A gépünk emellett még egy rakás hasznos mütyürkét is rejt. Ilyen a rakétaelhárító és fegyverzavaró együttes, vagy az elektronikus célkövető és célkiválasztó rendszer, és számítógépünk szemeként is felfogható különlegesen érdekes radar, amely az éppen kiválasztott célpont összes tulajdonságát felsorolja, kezdve az energiájától a páncélvédettségéig és a harci besorolásáig. A harci besoroláson, az ellenfél veszélyességi foka értendő. A kezdetekkor természetesen még csak a legkisebb gépek ellen fogjuk a harcot felvenni, de vigyázat, a nehézségi fokozat megváltoztatásával jó néhány érdekességet tapasztalhatunk majd. Ilyen például az, hogy a közepes, és az e feletti fokozaton az ellenfeleink is elkezdenek gyűjtögetni. Vidáman összeszedegetik előlünk az energiacuccokat, fegyvereket, upgrade-ket. Emellett természetes, hogy a manőverezési sebességük és tudásuk is igencsak felfokozódik. Néhányukat már kész művészet kilőni, sőt a vezérgépek leszedéséhez már-már pilótazseninek kell majd lennünk. A nehézségi fokozat befolyásolja még például a küldetéseink kimenetelét is. Arra gondolok, hogy amíg könnyebb fokozaton elég például, ha a megvédendő hajók közül csak egy marad meg, addig nehezebb fokozaton ugyanezeknek legalább a felét meg kell mentenünk ahhoz, hogy továbbjuthassunk a következő küldetésre. Emellett nehezebb fokozaton eltűnnek még az olyan apró segédberendezéseink is, mint a célkövető rendszer és a vadászgépek mintájára működő "csali", vagy rakétaelhárító. Nagyon jó az ütközések és a fegyverek hatásfokának a jellemzése. Az elhárító pajzs ugyan véd bennünket, de ha nem vigyázunk, akkor a filmekből már ismert "shild override" jelzés villog majd az arcunkba, és ha nem veszünk fel gyorsan egy energiapackot, (már ha lesz a közelünkben) akkor bizony néhány pillanattal később leválik, és azonnal védtelenül maradtunk. Ha nekimegyünk valaminek, a gépünk azonnal megáll, ami nagy hiba, ugyanis ha valaki tíz másodpercnél tovább nem hogy áll, hanem csak lassan megy, máris csillagporként fejezi be a pályafutását. Bár nem új, nagyszerű hangulati elem, és mint ilyen nagyon jól eltalált, hogy a gépünk sérülésével fokozatosan tönkremegy fegyverrendszer, vagy a célzó berendezés is, valamint egyre komolyabbá válik az elektronikai rendszer meghibásodása. Ilyenkor is azonnal jelez a fedélzeti számítógép, a radarunk pedig szépen elkezd recsegni miközben az automata célkereső, és célkövető rendszerünk szabályosan le-lefagy. Mint már említettem, ha fel tudunk venni egy kis energiát, ezek a hibák, eltűnnek. A játékidőt egészen jól ki lehet tolni, ha a nehezebb fokozatokat választjuk, mert sajnos az easy beállítás mellett nem sok kihívást tartogat számunkra a program. Ugyanilyen nehezítést érhetünk el például az automatikus célzórendszer kikapcsolásával, aminek hatására egyáltalán nem állnak rá a fegyvereink az ellenfelekre, hanem csak a saját ügyességünkre kell támaszkodnunk a gépek kilövésénél. Mint az I., és II. világháborúban, az úgynevezett "rátartásos-elélövés" módszer válik be a legjobban. Tudjátok, amikor a saját és az ellenfél gépének távolságát valamint az egymáshoz közelítés sebességét, megbecsülve a másik gép orra elé lövünk, hátha az belefut a fegyvereink által szított plazmazivatarba.

A következőket sajnos még nem tudtam kipróbálni, de a neten felbukkanó FAQ-ban már olvasható, ezért jó tanácsként leírom: A kötelékrepülés szabályzatáról van szó. A történet előrehaladtával nekünk és a mellénk kerülő pilótáknak is ugyebár növekszik a harci besorolása, amely magával hozza, hogy egyre ügyesebben kell majd megválasztanunk a csatarendünket. Itt elsősorban arra gondolok, hogy miként osszuk szét az embereinket. Kik legyenek azok, akik csak a védendő célpontot vagy konvojokat fedezik, hogyan állítsuk keményebb ellenfeleinkre a legjobbakat. Mint említettem ezt még nem volt alkalmam látni, úgyhogy ezért ne rójon meg senki. Azt hiszem ennyivel most be is kell érnetek, mert a rendelkezésemre álló néhány nap alatt sajnos többet nem tudtam meg a programról. Mindenesetre azért remélem, hogy néhány jó tanácsot azért fel tudtok majd használni.



Célkövetővel nem nehéz a pirítás





Az ellen vadászai portyára rajzanak...

Milyen gépen futtasuk?

Mint azt már megszokhattátok tőlem, most is leteszteltem a programot egy gyengébb gépen is. Mivel adott a lehetőség, azért ezt szándékaim szerint majd máskor is megteszem, hogy azoknak is nyújthassak egy kis eligazítást, akik esetleg egy gyengébb konfigurációval rendelkeznek. Persze nem szeretnék senkit sem untatni, ezért akit nem érdekel, attól azt kérem, hogy ugorja át ezt a kis részt.

Szóval a minimum konfig, most is egy Pentium I-es 266-os processzor volt (kisebbet nem találtam) 32 MB SD RAM-mal, és egy voodoo 2-es kártyával. Sajnos itt van egy rossz hírem is a voodoo tulajdonosok részére, mégpedig az, hogy a program a legelső voodoo 1-es szériát és a "híres" voodoo rush-t egyáltalán nem támogatja. Mindenekelőtt felhívom a figyelmeteket arra is, hogy a gépünkre a lehető legújabb 3dfx driver legyen felrakva, mert a program csak ezen fut normálisan. Én jómagam a régebbiekből kettőt is kipróbáltam, de csak a fehér képernyő mosolygott rám az indítás után. Lehet, hogy meglepő lesz, de itt végre




A főnökség székhelye – természetesen jó messze a frontvonaltól

beszámolhatok egy viszonylagos pozitívumról, mert a program egész tűrhetően futott 640x480-as felbontásban, ha közben a geometric detail-t nem vesszük medium fokozat fölé. Az optimális gép itt is, egy Pentium 2, 266, vagy 300 MHz-es processzor, legalább 64 Mega RAM és egy viszonylag olcsóbb, S3 Savage 8 vagy 16 MB RAM-mal. A readme-ben leírt, és az optimumbam megemlített "húzós" gép viszont szerintem abszolút túlzás. A program egyébként a grafikai meghajtót dicsérendő tökéletesen futott a gépemen 1024 x768-as felbontáson, 32 bites színmélységgel. Egyetlen helyen sem tapasztaltam nagyobb framerate csökkenést, még akkor sem, amikor nyolcan- tízen voltunk a képernyőn közvetlen egymás közelében.

Néhány szó a kezelésről

Itt most külön nem térek ki a kezelőszervek billentyűzetkiosztására, **(egyébként sem közöltük volna, mert rengetegen tiltakoztak ellene)** mert azokat a menükből egy pillanat alatt át tudjuk majd konfigurálni, a magunknak legjobban tetsző beállításokra. Emellett nem is sok van belőlük, körülbelül tízpercnyi játék után már tökéletesen megy az irányítás. A mouse-al változtathatunk irányt teljes 360 fokban, míg külön gombokkal adhatunk gázt, vagy fékezhetünk, illetve foroghatunk jobbra és balra az oldalazás helyett. Apropó ha már az irányításnál tartunk. A joystick-kal rendelkezőknek még megemlítem, hogy nem egy egyszerű dolog a bekonfigurálás. Ugyanis nekem állandóan vagy túlságosan érzékenyre, vagy éppen ellenkezőleg nagyon "lanyhára" sikerül a dolog. A lehető legjobb megoldásnak a mouse-al történő irányítást ajánlom, miközben a fegyverválasztást és a tolóerő állítását, rákonfiguráljuk a billentyűzet néhány egymáshoz közel eső gombjára. Ezek után már megy is minden, mint a karikacsapás. Azt még jó, ha tudjuk, hogy a játék előre haladásával a mi gépünk mellett, az ellenségé is igen-



csak felgyorsul majd, így igencsak elkél, ha eltöltünk néhány órát a könnyebb pályákon egy kis gyakorlással. Őszintén mondom, kell egy kis idő megszokni a játék, egyébként gyönyörű grafikát mutató engine-jének a sajátosságait. Itt elsősorban a fantasztikusan élethűen bemozgó, lengő, csúszó gépről beszélek. Amikor jobbra vagy balra kiforgunk az ellenfelek elől, mindig egy kicsivel tovább gördül a gépünk, mintha lenne egy kis gravitáció is az űrben. Nem kell megijedni, nem vészes a dolog, de azért mint említettem, jobb ha bemelegítünk egy kicsit a csatázás előtt.



Ó, azok a csodálatos fényeffektek...

Végítélet..

Mondhatom egészen nagyszerű, amit összehoztak a fiúk. Egy 100%-ig akció space shooter, amelyből hiányzanak az ilyen játékokat megnehezítő túlkomplikált küldetések. Itt nem kell hat, vagy hét lépcsőkből álló bonyolult feladatokat megoldanunk. Mint azt a játék neve is mutatja, (BANG!) csak durr a közepébe, bemérni az ellenfelet aztán feszüljön rá az ujjunk a tűzgombra. Ha viszont azt hisszük, hogy könnyű dolgunk lesz, nos akkor tévedtünk. Egészében véve megint csak a hangulat az, ami a játékban igazán megfogja, és el sem ereszti az embert. Minden egyes mozzanata a játéknak pontosan eltalált, szinte semmi sem lóg ki a sorból. Akik szeretik a kihívást, nos azoknak is csak ajánlani tudom majd a Gunship Elite-ot, mert már normál fokozaton is meg kell izzadnunk a babérokért. Igazán üdítő a mai egyre-másra, szinte havonta megjelenő űr stratégiai programok között egy a Bang!-hez hasonló programot felfedezni, amely nem csak szép, hanem egyszerű és jól is játszható. Mint azt már az elején említettem a Descent sorozathoz hasonló játékokból már jó pár megjelent az utóbbi időben. Ezek viszont sokkal bonyolultabbak voltak, több időráfordítást igényeltek, és szerintem az egy végigjátszás után nem is nagyon kerültek le még egyszer a polcokról. Viszont a Gunship Elite higgyétek el, azonnal belopja magát az ember szívébe. Gyors, pörgős játékmenetével, azzal hogy nem kell állandóan mindenféle bonyolult marhaságot keresgélnünk ahhoz, hogy a küldetéseket teljesíteni tudjuk, szerintem az egyik legjobb space shooter-t kapjuk a kezünkbe. Utoljára még egyszer mindent öszszevetve én csak méltatni tudom a játékot. Szuper grafika, jó hangulat, egyszerű de kellően nehezíthető játékmenet, ami azért nem fordul át abnormálisan keménnyé, ha egy kicsit nehezítünk a beállításokon. A hangeffektek és minden egyéb is kitűnően illik a programhoz, jól eltalált, de kár, hogy semmilyen 3d hangzást nem támogat a játék. Mindenki, aki egy jó kis lövöldözős játékot szeretne, ahol nincs szükség a bonyolult feladatok megoldására, próbálja ki a full verziót. Bár a készítők a programot csak őszre ígérték, ez nekünk játékosoknak felüdülésként jött, hogy most, már a forró nyár közepén megjelent. A konzolosoknak is jó hír, hogy a BANG! a PC-s verzió után nem sokkal már Dreamcast-on és PSX 2-ön is meg fog jelenni.

-Uriel-


Ideje elhúzni ebből a naprendszerből – már úgy sincs kilóni való

Rokon lelkek

Descent 3

Nagyon jól kezelhető, látványos space shooter, korszakalkotó grafikával – az űrszimulátorok Quake-e. (ld. 576 '99/7-8 – 85%)

Forsaken

Hangulatos játék, nagyon eredeti karakterekkel, izgalmas, FPS jellegű játékmenettel. Érdekes módon a profi grafika nem igényeli a profi gépet. Már csak ezért is érdemes kipróbálni, nem?:-) (ld. 576 '98/6 – 96%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Az utóbbi idők egyik legszebb Space Shootere, tele izgalommal

végítélet

89%

ICEWIND DALE

★ Hűvös kísértés...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Black Isle Studios
Kiadó: Interplay
website: www.interplay.com/icewind
Minimum konfig: PII233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: PII 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Sok-sok emberöltővel ezelőtt a Jeges Szél Völgyében különös események árnyékolták be az egyszerű hegylakó polgárok mindennapjait. Az amúgy is szinte kibírhatatlan időjárási viszonyok ezidőtájt egyre rosszabbra fordultak, a fagy és a hideg egyre jobban birtokába kezdte venni a hegyvidék délebbre eső lankáit is. A legendákkal és mítoszokkal átszőtt tájon ősi, rég elfeledett, megnevezhetetlen szörnyek ébredtek fel évezredes álmukból, és bújtak elő rejtekükből. Valami hatalmas és rémisztő erő látszott kiteljesedni, amit még a bölcs Kuldahar-i Arundel sem tudott megnevezni. Gyerekek és asszonyok, polgárok és harcos férfiak tűntek el nyomtalanul a hegyek hágói között, és az Óriások csoportokba verődve egyre sűrűbben csaptak le a kereskedőkaravánokra. A legészakibb város, Easthaven lakosait már-már éh-, és fagyhalállal fenyegette az egyre zordabb idő, amikor Hrothgar, a város elöljárója – aki maga is dicsőséges harcos hírében állt – úgy döntött, expedíciót szervez Kuldahába, ahol mágia tartja távol az északi szeleket, hogy onnan hozzon magával annyi élelmet, amivel városa lakói átvészelhetik a kegyetlen telet. Miközben Hrothgar azon fáradozik, hogy megpróbáljon egy igazán ütőképes csapatot összetoborozni maga mellé az embertelen és veszélyes útra, egy hatfős társaság érkezik a helyi fogadóba.

Idegenek...

És csak a bölcs öregek tudják azt, amit csak a csatában megfáradt, hályogos szemek képesek meglátni:

Egy napon ezek az idegenek dicsőségesebb hősökké válnak, mint maga a nagy Jarod...



A Yeti-prémnek jó ára van...

A kezdetek

Robert Salvatore (van olyan Fantasy rajongó, aki ne ismerné ezt a nevet?) Icewind Dale trilógiája szolgált alapul a Black Isle Studios legújabb kalandjátékához. Gondolom nem én vagyok az egyetlen, aki valami megmagyarázhatatlan módon gyermekkorom óta áhítatosan vonzódom minden olyan könyvhöz, filmhez – és tulajdonképpen bármihez –, amire az egyébként igen tág Fantasy jelzőt ráaggatják. Ha valahol feltűnik az "Ork", "Elf", "Tündér" szavak bármelyike, az érzékeim kiteljesednek, a hallásom kitisztul, látásom éles lesz, mint egy kétkezi pallós éle, és szimatolok, mint egy véreb, ha szagot fogott, és ennek általában az a vége, hogy érzékeim elnyerik jól megérdemelt jutalmukat: az Élményt. Most lehet, hogy némelyek közületek bolondnak, ne adj isten megszállottnak tartanak emiatt, de akiket velem együtt rabul ejtett a mesékből és mítoszokból szőtt birodalmak csillogóan tarka, vagy éppenséggel baljósan sötét szövevénye, azok tudják, hogy miről is beszélek. Mi, akik együtt szövögetjük terveinket ősi legendákból előlépett mágusokkal, együtt félünk a barbár törzsek halálraszánt harcosaival, együtt ver a szívünk a barlanglakó nemes törpökkel, és szinte együtt üvöltjük a csatakiáltást az Északi íjászok maroknyi, de utolsó csepp vérükig elszánt hadával, tudjuk milyen érték is tud lenni egy könyv, főleg egy olyan világban, ahol a könyvek hatalmát egyre jobban visszaszorítja egy másik hatalmas, de kevésbé dicső birodalom: a Média.


Statiszta a Nyugati téri aluljáróból...

Mi – büszkén mondhatom, talán nem is olyan kevesen szerte a világban –, akik a szívünkben őrizzük ezen világok varázsát, azoknak minden jó, és rossz tulajdonságával együtt, részesei vagyunk egy olyan csodának, amit nemes egyszerűséggel, de nagyon találóan így neveztek el: Fantasy.

Szerintem az egész világ köszönettel tartozik Tolkien Mesternek, aki megalkotta ezt a mára már külön iparággá fejlődött műfajt, amikor életre hívta a Gyűrűk Urának világát. Ő volt az, aki ezeket a rég elfeledett, kereszténység előtti, mitológiai és mesebeli lényeket elhelyezte egy általa elképzelt birodalomban, ahol a jó és a rossz vívja örök harcát, és egyikőjük sem győzedelmeskedhet végérvényesen, hiszen ezáltal felborulna a világot összetartó erők egyensúlya. Kevesen tudják, hogy a Mester a Gyűrűk Ura könyveket eredetileg tanmesének szánta. A világháború visszáságai, a sok százezer értelmetlenül elpusztult ember, a jó szükségszerű, de csak rövid időre (természetesen a történelem léptékeivel nézve rövid időre) szóló győzelme, az eszköz, ami hatalmassá teszi tulajdonosát – mindez nem csak véletlen egyezés. Bizony, a Gyűrűk Urában nem a történet volt az, ami olyan egyedivé tette azt (hiszen a párhuzam közte és a XX század első felének történelme között maga Tolkien bevallása szerint sem véletlen), hanem a világ, amelyben játszódik, és a világot benépesítő lények sokszínűsége. Az erkölcsi normák, amelyekkel ezek a hősök (de persze nem csak a hősök) fel lettek ruházva, a nemes jellemek, és dicső kalandok a fantázia legeldugottabb zugaiba repítették az olvasót, és ezáltal önmaga is a mese részesének érezhette magát egy kicsit.

Ha már előhozakodtam a legnagyobb klasszikussal, ezúton javaslom mindenkinek, akinek eddig még valamilyen érthetetlen átok folytán szerencsétlenségére sikerült elkerülnie ezt a könyvet, sürgősen pótolja eme hiányosságát, mert nem tudja mit veszít, de abban biztos lehet, hogy nem élhet teljes életet nélküle. Én a mai napig is olvasgatom, pedig már több, mint tíz éve, hogy először a kezembe vettem ezt az irdatlan szövegmennyiséget, de mindezidáig nem sikerült ráunnom Gandalfra és a többiekre.

Kicsit hosszúra sikeredett ez a fejtegetés a Fantasy műfaj mibenlétéről, de akik eddig nem szerették, vagy valami

okból kifolyólag nem ismérték (bár én mindkettőt teljességgel elképzelhetetlennek tartom), most legalább alkothatnak magukban valami képet rólunk megszállottakról, és talán kedvet is kapnak közülük néhányan, hogy beálljanak soraínkba.

Tolkien példáját követve a Fantasy szerzők körében elterjedté vált, hogy egy, már valaki által megalkotott világba helyezik el újabbnál újabb történeteiket. Ezek a könyvek mintegy jelzőként magukon viselik ennek a világnak a nevét, így az olvasó előre tudja,mielőtt megveszi a könyvet, hogy mit várhat az éppen megjelenő történettől – és mint tudjuk, a jó bornak is kell cégér.

Ilyen világ a Forgotten Realms is, ahol az Icewind Dale játszódik.

Alkotni öröm!

Láttam én már sok videót életemben, de amiben most volt részem, attól leesett az állam. Abban persze biztos vagyok, hogy nem ez fogja elnyerni az év legjobb számítógépes videójának a díját, hiszen a látvány maga nem túlságosan domináns, de az egésznek olyan hangulata van, ami az egész játékhoz megalapozta a hozzáállásomat.

A vak sötétben egy barátságos, meleg tónusú hang kezdi el mesélni a történet előzményeit. A sötétben egy gyertya fénye halványan elkezd világítani, és amint növekszik a fénye, feltűnik előttünk egy ősrégi, kopott könyv. Ahogy a könyv lapja feltárulnak, a hang meséjéből egy régi, elfeledett történet kezd kibontakozni. Magát a történetet nem látjuk, csak az ősi könyv lapjain lévő képeket, viszont van helyette valami más, ami segít beleélni magunkat a mesébe. A történet kibontakozását olyan nagyszerű hanghatások festik alá, ami valamennyire pótolja a látvány hiányát. Halljuk a csata zaját, a jeges szél üvöltését – egy kicsit (sőt, talán nem is olyan kicsit) olyan az egész, mint (remélem, van köztetek olyan aggastyán, aki tudja miről beszélek) a Manowar nevezetű zenekar bizonyos felvételei. Aki esetleg még nem hallotta ezeket (gyanítom, hogy sokan vannak), az hallgassa meg, érdemes! Ezek a hangok és zajok tökéletesen kiegészítik a mesélőt, és a kettő együtt számomra elmulasztotta a látvány hiánya miatt először érzett csalódottságomat. Lehet, hogy a játék készítői csak időt és energiát akartak spórolni ezzel a húzással, de nekem személy szerint nagyon bejött! Ahogy az a későbbiekben kiderül, a mese valójában nem más, mint Icewind Dale történelmének egy darabja – és valami rejtélyes módon a mi kalandunknak is alappillére. De hogy mi ez a rejtélyes mód? Ezt sajnos nem árulhatom el, de javaslom mindenkinek, hogy Tempus templomában próbáljanak a lehető legtöbbet megtudni Jarod-ról és az ő történetéről Everardtól!

Legelső lépésünk egyben a legfontosabb lesz: létre kell hoznunk egy olyan ütőképes csapatot. Egyelőre mással ne is foglalkozzunk, mert ez a feladat sokkal összetettebb annál, mint ahogy elsőre hihetnénk, és a hibás összeállítás később kőkeményen visszaüthet a legnehezebb helyzetekben. Hat tagú partit kell összeállítani, és igyekezzünk mindenkit úgy megkreálni, hogy később a lehető legjobban teljesítsen. Bár a készítők szerint nincs olyan helyzet, amit ne lehessen akár egy karakterrel is megoldani, a csapatmunka azért lényegesen feljavítja az esélyeket mondjuk például két vérszomjas havasi ember ellen. Mégegyszer mondom, a karakterek előállítása (vagy sokkal inkább megalkotása) nagyon fontos, és nagyon összetett; érdemes a végleges csapat létrehozása előtt egy-két próbapartit csinálni, a jól sikerült szereplőket aztán úgyis beimportálhatjuk a végleges összeállításba. Hogy őszintén megmondjam, én még talán nem is találkoztam ennyire lenyűgöző szereplőgeneráló rendszerrel. Itt aztán minden kialakíthatsz, még saját magad által kitalált élettörténetet is írhatsz a karaktereknek. Ráadásul a különböző tulajdonságok befolyással vannak a sorrendben mögöttük lévő tulajdonságok beállításainak lehetőségeivel, ami csak még jobban megkeveri a dolgot, úgyhogy biztosak lehettek benne, hogy a játék ezen része kemény próba alá fogja venni angol tudásotokat. Bevallom, én is szó nélkül magam mellé vettem az angol-magyar kisszótárt – és magam mellet is tartottam, hiszen az Icewind Dale, bár alapvetően kalandjáték, rengeteg párbeszédet is tartalmaz, amolyan szerepjáték módjára, ahol a kapott információ mennyisége jelentősen függ az általunk használt válaszoktól. No de hogy egyik szavammal a másikba ne vágjak, kezdjük az elején.

Az örök téma ugyebár, a nemek harca...elméletileg nincs jelentős különbség férfi és nő között, hacsak az nem, hogy a nők induló életereje egy kicsit kisebb – hm, ez tényleg valószerű. Válasszunk egy nemet, aztán válasszunk egy arcot hozzá. Itt aztán lehet gyönyörködni, válogatni, bár túl sokat nem érünk vele, ugyanis a játék folyamán ezeket az arcokat csak a képernyő oldalán fogjuk látni, ill. a Record menüpont alatt, de a karakterek sajna egész másképp festenek – ezen nem is tudunk változtatni. Én például kapásból kiválasztottam egy festettképű, sámándobokkal vihancoló busman csókát, erre a játéktéren már mint szakállas, köpenyes mágust láttam viszont. Hát szerintem ez elég béna húzás, de akik szeretik a szép képeket (mint én), azok legalább megnézhetnek egy párat:-)

Következőnek beállíthatjuk a karakter etnikai hovatartozását: kedvünkre válogathatunk ember, tünde, fél-tünde (ember és tünde keverék – ez azért még mindig jobb, mint mondjuk a fél-ork),gnóm, törp, és mégegy faj között, amit én csak amúgy "gyűrűkurásan" félszerzetnek fordítottam. Ha rákattintunk valamelyikre (ez egyébként a későbbi lehetőségek mindegyikénél is így van), rövid leírást kapunk a tulajdonságról. Nagyon fontos, hogy ezt elolvassuk, már csak azért is, nehogy elentmondásba keveredjünk a későbbiekben önmagunkkal!

Következik szerplőnk osztályba sorolása. Itt is van ám minden féle: harcos, erdőjáró, lovag, pap, druida, mágus, tolvaj, bárd, illetve ezek kombinációi. Na itt már tényleg vegyünk figyelembe minden megjelenő infót, mert ez a besorolás jelentősen befolyásolja a következőt, ami a beállítottság. Ez a szokásos: jó, normál, és gonosz, illetve ezeknek a különböző fokozatai.

Én úgy gondolom, mivel úgysincs rá lehetőség, hogy igazi gonosz fazonokat hozzak létre (pl. orkot, vagy trollt), ezzel nem érdemes túl sokat elidőzni, én mindenkit normálra vagy jóra állítottam.

Na itt már komolyabb dolgok következnek: be kell állítanunk karakterünk tényleges tulajdonságainak alapértékeit. Ezek legközelebb már csak szintlépéskor módosíthatóak! Némely osztálynál a beállítások eltérőek lehetnek, nézzétek el nekem, hogy nem elemzem végig az összes lehetőséget, csak a legáltalánosabbat. Azt hiszem, az erőt nem kell magyarázni – legyen jó magas, persze a lehetőségeken belül. Az ügyesség is nagyon fontos lehet, persze nem minden osztálynál egyformán. A képzettség szintén fontos, ez határozza meg, hogy a szereplő mennyire ért ahhoz, amit csinál – bizonyos osztályoknál ez később még tovább finomítható, pl. a tolvajnál utóbb belőhetjük a lopakodás, lopás, ajtófeltörés, csapdák észrevételének egymáshoz való viszonyát. Intelligencia:

Ilyen egy degeszre tömhető Inventory

Elég fagyos a hangulat, de nem kell félni – mindjárt forró lesz a levegő



ezt nyugodtan osszuk belátásunk szerint.

A bölcsesség természetesen fontosabb egy mágusnak, mint egy harcosnak, ahogy az erő fontosabb a harcosnak, mint a mágusnak – azt hiszem, ez elég egyértelmű, ne is feszegessük tovább.

Az utolsó tulajdonság a karizma, amivel nemigen tudok mit kezdeni, mivel úgy gondolom, ez a tulajdonság egyaránt fontos lehet mindenkinek. Sok az elején még úgysem lehet, de azért ne legyen kevés sem.

Az utolsó igazán fontos beállítási lehetőség a fegyverek használatában való jártasság. Nagyon lényeges, és a későbbiekben sajnos nem nagyon módosítható. Itt fel van sorolva egy rakat különböző fegyvertípus, legalább egy, de maximum négy fegyvernemben lehet jártas emberünk. Ezek közt lehetőleg legyen Missile Weapon, ami tulajdonképpen minden olyan fegyvert magába foglal, ami repül (nyíl, dobótőr, dart, számszeríj, parittya, stb.). Hallgassatok rám, legalább egy legyen ez, de nyugodtan adhattok kettőt is! Fontos, hogy bizonyos fegyvereket egyik-másik osztály nem tud használni, pl. a mágus az íjat, ezért igyekezzünk ennek függvényében osztogatni a tulajdonságokat (ugye mondtam, hogy fontos minden információt elolvasni)!

Ha ezt elszúrjuk, és olyan fegyvert adunk valakinek a kezébe, amihez egy kicsit sem konyít, csak ott fog bénázni nekünk – ahhoz viszont túl értékes az emberélet, hogy ezt megengedhessük magunknak.

A hátralévő beállítások karakterünk külső megjelenését határozzák meg. Itt már a tényleges külsejükről van szó, ahogy a játék során is látni fogjuk őket – ha esetleg valamit rosszul állítanánk be, a későbbiekben lesz még módunk rá, hogy megváltoztassuk. A hajszínt, bőrszínt, a ruházat-, és a ruházat díszítésének színét határozhatjuk meg, tetszés szerint akár olyan végletes megjelenést is elérhetünk, ami könnyedén vetekszik Dennis "Féreg" Rodmann legvadabb álmaival is. Ehhez csak annyit találnék helyénvalónak megjegyezni, hogy a karaktereinket könnyeb lesz egymástól megkülönböztetnünk, ha a színeiket egymástól eltérően határozzuk meg.



A messzeföldön híres parti tavaszi öltözetben...

A karakterek hangjának beállítása számomra külön móka volt, a fejlesztők nagyon jól felépítették a kínálatot belőlük – tulajdonképpen mindegyik szereplőmnek sikerült a számára legjobban passzoló hangfekvést megtalálnom. A játék során a parancsok kiadásakor, illetve a karakterek kijelölésekor hallhatjuk viszont ezeket a hangokat, de a párbeszédeknél sajnos nem, ami szerintem nagy kár, mert biztos rátett volna még egy lapáttal a hangulatra.

Most már tényleg itt a vége: beírjuk emberünk nevét, és kész. Illetve van még egy apró opció itt: a karakterek élettörténete. A kiválasztott tulajdonságok alapján a program automatikusan generál egyet minden szereplőnek, de ha valaki annyira bízik az angoltudásában, maga is kitalálhat egyet. Nos, nagyjából ennyi az egész, amit mind a hat karakterrel végig kell csinálnunk még a játék legelején, és aztán már bele is vághatunk a kalandok közepébe.

Csapjunk a lecsóba!

Az Icewind Dale kalandos története könyvekhez hasonlóan építkezik fel, a sztori fejezetekre van tagolva. Természetesen a legelső fejezet tulajdonképpen a prológus, a helyszín pedig Easthaven, a legészakibb és legfagyosabb helység Icewind Dale vidékén. Mint afféle bevezető, tökéletesen alkalmas a világbanvaló eligazodás és viselkedés elsajátítására. Nem áll szándékomban végigjátszást írni a játékról, de úgy érzem, némi kis segítség bárkinek elkelhet, és itt, a prológusban lehetőségünk van a történet során előforduló minden cselekvés kipróbálására.

A kocsmában kezdődik kalandunk, ahol is Hrothgar, a város (vagy inkább falu) elöljárója beszédbe elegyedik velünk. Itt kapásból elsajátíthatjuk az információszerzés legfontosabb formáját, a dialógust. A párbeszédeknél általában többféle válaszlehetőségre van módunk, és a legtöbb esetben a kérdezősködés juttat minket a legtöbb információhoz. A játék felkínál nekünk egy "bunkó" válaszlehetőséget is, ezeken többnyire nagyokat szoktam derülni, nagyon jópofa, igazi tenyérbemászó beszólások ezek, csak bánjunk velük óvatosan, mert egy Óriással szemben például nem biztos, hogy kifizetődő, ha túl nagy az arcunk. Szóval a lényeg, hogy kérdezzünk a lehető legtöbbet, és legyünk mindig segítőkészek mások problémáinak megoldásában. Ez a kalandon túl némi kis arannyal is kecsegtet, ami nem túl elhanyagolható szempont, hiszen mint bárhol máshol, Icewind Dale-ben sem adnak ingyen semmit a pengén kívül, de azt se nekünk, hanem belénk.

Hrothgar meginvitál minket, hogy csatlakozzunk kis csapatához, akikkel megkísérel átkelni a zord hágókon, hogy megmentse népét az éhhaláltól. Miután távozik, egy kicsit beszélgessünk a kocsmában lézengő honpolgárokkal, csak úgy gyakorlásképpen, hogy picinkét beletanuljunk, hagyan is lehet minnél több infot kiszedni az emberekből. Mivel kezdeti aranykészletünk igen kevés (nem kell izgulni, később lesz az még kevesebb is), elegyedjünk szóba kocsmárosné asszonysággal, aki elsírja nekünk a bánatát, miszerint élősködő rovarok lepték el a borospincéjét. Mi persze rögvest ajánljuk fel segítségünket, csapjuk le a bogarakat. Ugyan igazi fegyverünk még nincs, csak a vándorbotunk, de ez jó gyakorlat ahhoz, hogy megtanuljuk, hogyan kell valamire vagy valakire rátámadni (a védekezést itt még nem tanulhatjuk meg, ugyanis a bogarak nem támadnak nekünk).



...és teljes menetfelszerelésben

A sikeresen elvégzett munka után némi arany üti a markunkat. A legjobb módszer az, ha ezután szépen bejárjuk az egész várost, bemegyünk minden házba, és leállunk beszélgetni mindenkivel. Az információ nagyon értékes dolog, mint már mondtam, és egy-két mellékküldetésre is szert tehetünk. Ha betérünk a boltba, rögtön el is költhetjük aranyainkat. A vásárlás nagyon egyszerű, szinte bármilyen fegyvert és tárgyat vehetünk, és el is adhatunk, természetesen a vételár töredékéért. Ha jobb egérgombbal kattintunk a tárgyakon, kapunk egy rövid leírást a

Rokon lelkek

Baldur's Gate
Klasszikus kaland-szerepjáték, az Icewind Dale elődje. Kíváncsian várjuk a második részt! (ld. 576 '99/2 – 93%)

Planescape Tornment
Bár témájában egészen más, de látványvilágában és irányításában nagyon hasonló hozzá, hiszen ugyanazzal az enginnel készült. Holtak a holtak ellen. Ez jól hangzik, nem? (ld. 576 '00/1 – 95%)

tulajdonságairól, ami jelentősen megkönnyítheti a bevásárlást. Itt nincs mit magyarázni, helyette itt egy jó tanács: lőfegyvert mindenkinek! Ez később még kifizetődik, de erre majd hamarosan visszatérek.

A templomban vásárolhatunk különböző varázslatokat, illetve áldást, de ezeknek nagyon borsos az ára. Ami igazán hasznos, az a különböző energianövelő italok bevásárlása, ezek nem is annyira drágák, ugyanakkor nagyon jól jönnek a nehéz pillanatokban.

Ezen kívül még egy fajta üzlet van, a kovácsműhely, ami Easthavenben érthetetlen módon nem található, de anynyit érdemes róla tudni, hogy itt is fegyvereket vehetünk, valamint különböző hatalommal felruházott tárgyakat, de ezek tulajdonképpen megfizethetetlenek.

A tó partján találkozhatunk egy emberrel, akinek a házába valami érthetetlen módon bekeveredett egy hegyi farkas – természetesen vállaljuk el, hogy kipucoljuk onnan. Az ajtó zárva van, erővel, vagy egy tolvaj ügyességével könnyedén bejuthatunk rajta (lám, újra tanultunk valamit).

Intézzük el a farkast, aki nem átall nekünk rontani. Ekkor már a harc egy újabb formáját sajátíthatjuk el, hiszen a bogarak ügyet sem vetettek ránk, míg lemészároltuk őket. Szerencsére ez a fokozatos rávezetés segít elkerülni a folyamatos mentés-töltés módszert, de azért nem árt, ha minden egyes nagyobb cselekedetünk után mentünk egyet. Némi kis arany a jutalmunk, és persze tapasztalati pont.

A tapasztalati pontot csapatunk együttesen kapja, és minden harc után növekszik, de nem csak erővel lehet szerezni – ha segítünk valakinek, néha előfordul, hogy arany helyett ezzel fizet. Szükség is van rá, ugyanis karaktereink csak a megfelelő tapasztalati pont mennyiség elérése után tudnak szintet ugrani. Ilyenkor növekszik életerejük, növelhetjük különböző képességeiknek mértékét, illetve újabb varázslatok tanulhatók, már ha mágiával foglalkozik az illető.

Hrothgar házába érve ajánljuk fel segítségünket a készülődő expedícióhoz. Újabb melléküldetést kapunk, egy elveszett karaván nyomait kell megkeresni a hegyekben. Sétáljunk ki a faluból a megadott irányba (másfelé nem is lehet), és itt is van az utolsó lecke harcművészetből. Egy csapat goblint kell ártalmatlanná tenni, akik nem szégyelték elvenni egy kisfiú halcsontját. Rá kell jönnünk, hogy az Icewind Dale világában a közelharc egyáltalán nem kifizetődő dolog. Sajnos az ilyen játékoknál tipikus, hogy a támadók egyszerre egy embert rohannak meg, és azt rendszerint le is szedik, még ha az életükbe kerül is. Én a gerillamódszert választottam, azaz lőjj és fuss!

Elsőként az erősebb vagy nagyobb hatótávolságú fegyverekkel rendelkező ellenfeleket kell kicsinálni, ami eleinte egy jól koordinált össztűzzel megoldható, utána jöhetnek a többiek. A testi érintkezést ajánlatos messzire elkerülni, ugyanis hőseink igen hamar feldobják a bakancsot (perzse jópofa benyögések közepette). Először azt hittem, a játék hibája az, hogy néha az egymással szemben álló ellen felek nem találják el egymást, de aztán rájöttem a halk, néha egyáltalán nem is hallható fémes pengések alapján, hogy ilyenkor védekeznek. Ez jó, jelentősen növeli a túlélési esélyeinket. Egyébként az egész harci rendszer inkább a túlélésre van kiélezve, mint a heróikus mészárlásokra. Néha úgy kell elosonnunk bizonyos helyeken, hogy egyszerre csak annyi ellenfél vegyen észre, amennyivel még el is tudunk bánni!

Miután kicsináltuk a goblinokat, szedjük össze elhullajtott felszerelésüket, valamint az ottfelejtett halcsontot. Ezeket a boltban jó pénzért el lehet adni, még a halcsontvázat is. Egyébként mindent érdemes felszedni, hiszen így, vagy úgy minden hasznosítható. Embereink teherbíró képessége egyébként véges, tehát a pakolást sem lehet ész nélkül csinálni. Most, hogy a harcról már mindent tudunk, nézzük meg a karavánt (már csak a kihült romjait találjuk meg), koncoljuk fel a ránk támadó farkasokat, majd térjünk vissza a városba. Hrothgar eléggé letörtté válik a hír hallatán, és közli, hogy az expedíció hamarosan útnak indul. Javasolja, hogy előtte pihenjük ki magunkat – fogadjunk is szót neki, és látogassuk meg a falu fogadóját. A szobák ára a pihenés minőségével egyenesen arányos, ezért erre mindig legyen tartalékunk, és ne sajnáljuk akár a tizenöt aranyat sem egy békés pihenésért. Egyvalamit mindig tegyünk meg elalvás előtt: mágikus erővel bíró karaktereinknél állítsuk be, mely varázs-latokat akarjuk, hogy memorizáljanak.


Wizard vs. Lizard

Ébredés után egy újabb meglepetés: már megint tanultunk valamit. A sebeink begyógyultak, és a választott varázslatok immár felhasználhatók. Ha végképp nem találunk a játék során más módot az energiaszintünk visszaállítására, nyugodtan folyamodjunk a pihenéshez. Visszatérve Hrothgar házába, az elöljáró még egyszer utoljára megkérdezi, van-e még valami elintézni valónk.

Nézzük át a felszerelésünket, és ha kell, ugorjunk be a boltba, aztán ha minden megvan irány a kaland!

Mintegy tíz fejezet és számtalan különböző helyszín várja, hogy bekóboroljuk kis csapatunkkal. Mindenféle ellenféllel találkozhatunk Icewind Dale varázslatos vidékein, az élőholtaktól kezdve a Yetiken át az Óriásokig. Vannak itt Két ember magas csontvázharcosok, árnyak, orkok, goblinok, és mindenféle lény, amit csak el lehet képzelni. A Black Isle Studios fejlesztői mindent elkövettek, hogy a lehető legváltozatosabb, kihívásokkal és kalandokkal teli világot megalkossák, és ez meg is látszik a végeredményben. A figurák egyszerűségükben is remekül kidolgozottak, a táj gyönyörű. Az egész látványvilág a Baldur's Gatehez hasonló, ami nem véletlen, hiszen a fejlesztőgárda a BioWare Infinity enginjének továbbfejlesztett változatát használta hozzá. A 3D-s gyorsítás csak a varázslatok megjelenítésénél szükséges, meg merem kockáztatni, hogy csak szimplán szoftveres renderrel is elfut a játék, ha van elég memóriánk. A játék helyigénye is elég nagy, én speciel full installt választottam, ami azt jelenti, hogy a két CD-ről 1,35 GByte-ot telepített a setup a winchesteremre(!), de még így is bekérte a CD-t játék közben.

Engem személy szerint teljesen elvarázsolt az Icewind Dale mesebeli világa, az aprólékosan kidolgozott figurák látványa, a történelem előtti vidékek hangulata. Az ellenfelek is nagyon profin néznek ki, az Orkok például sokkal jobban hasonlítanak az általam elképzelt Orkokra, mint bármi, amit eddig láttam. A varázslatok szépek, látványosak, minden a helyén van. Talán az emberi karakterek kidolgozottsága tetszett a legkevésbé, szerintem a főszereplőket azért egy kicsit jobban kidolgozhatták volna. Persze ez csak az én véleményem, ettől még maga a játék látványvilága lenyűgöző, nagyon hangulatos. Hamár a hangulatról van szó, mindenképp kell egy pár szót ejtenem a hangokról is. A hangeffektusok és a beszólások nagyon jók, szerintem nehéz lett volna ezeknél jobbat találni, de ami igazán dícséretre méltó, az a játék zenéje.

Szimfónikus zene ez, enyhe kelta beütéssel – magával ragadó, hullámzó, és valami olyan pátoszt ébreszt az emberben, mint a Rettenthetetlen vagy Az Utolsó Mohikán (persze a Daniel Day-Lewis féle változat) zenéje. Ez a zene külön is megállná a helyét, de a játékzenék között szerintem mindenképpen elviszi a pálmát (még Szjvc is odavolt érte!).

Az Icewind Dale könnyen irányítható, a varázslások és képességek használatainak elsajátítása nem okoz különösebb gondot, ennek ellenére komoly kihívást jelent – aki eddig nem próbálkozott ezzel a stílussal, az csak nyerhet vele, ha ezzel a progival esik át a tűzkeresztségen. Most mondhatnám, hogy maga a játék nem túl eredeti, de nem mondom...

Ez a Fantasy már csak egy ilyen dolog. És mi pont ettől szeretjük. Tudjuk, ki az aki velünk van, és azt is, hogy ki van ellenünk, és tudjuk, hogy az erőszak nem az egyetlen járható út, hiszen a jó és a gonosz, a fény és a sötétség örök harcban áll egymásban, és ez az, ami egyensúlyban tartja az Erőt. Ez az elv az, ami előhozza belőlünk a soha meg nem haló gyermeket, és ez az, ami mozgásba lendíti a fantáziánkat.

És vajon mi is lehetne eredetibb, mint az emberi fantázia...?

VargaB.

Egy kis jótanács

Aki nem akar az egér használatával járó minimális idővesztesegfaktor kényének-kedvének kitéve lenni, az a Windows Start menüjében a játék indítása mellet talál egy konfigurációs menüt is. Itt tulajdonképpen minden cselekvéshez hozzárendelhetünk egy gyorsbillentyűt, a varázslatokhoz is(!). Persze, nem kell minden varázslathoz gyorsbillentyűt rendelni, elég csak azokhoz, amelyeket embereink memorizálni tudnak. Ez így nagyon kényelmessé teheti a játékmenetet, de ha lenyomjuk a Space-t, azzal lepauzálhatjuk a játékot, és ugyanúgy koordinálhatjuk embereinket, mint ha normálisan folyna a csata. Ez még talán jobb módszer is, hiszen a gyors billentyűnyomogatás közben hibázhatunk is, míg a kimerevítés alatt az idő leáll, és kényelmesen elrendezhetjük, hogy ki hova menjen, mit varázsoljon, kire támadjon, vagy melyik irányba szaladjon el.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Lenyűgöző mese a kitaposott ösvény nyomdokain

végítélet

94%

TIME MACHINE

★ Lara Croft és a King's Quest együtt a turmixgépben

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Cryo Interactive
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 400, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Ujjongva vettem a kezembe az Időgép című programot, mivel mostanság a Longest Journey-n kívül semmi adventure játék nem jelent meg a piacon. Ez talán köszönhető a hosszú fejlesztési időnek, amely e játék esetében 2 év volt. Egy FPS-t, liszenszelt motorral fél – egy év alatt összedobnak, és sokkal több példányba adnak el, mint egy kalandjátékot. Valljuk be ezek réteg játékok, de ez a réteg már kihalóban van, vagy csak a gyártó cégek tűntek el, pl. Sierra, DSI, az ilyen jellegű termékeikkel. Pedig aki szereti az angol nyelvet (vagy éppen most tanulja) és az észtornát sem veti meg, annak kiváló gyakorlat ez a program és az ilyen kaliberű alkotások. Hol vannak már azok a szép amigás idők, ahol szinte dömping volt a kalandjátékok területén. Engem mindig is megfogtak az ilyen és ehhez hasonló játékok, így különösen izgalmas volt, hogy még nem nagyon játszották végig ezt a kiváló programot, és egy-egy résznél, ahol elakadtam semmi másra, csak az intuícióra hagyatkozhattam. A leírás során előforduló objektumok neveit direkt nem fordítottam magyarra, így szerintem könnyebb lesz a boldogulás, mivel nem kell még a magyarról-angolra fordítással is szenvedni.

A történet alapját H.G.Wells méltán híres regénye, az Időgép adta. A helyszín London 1893. január elseje. Ahol hősünk Wales, egy időgép fejlesztését fejezi be, melyet egy +- 10 éves időutazásra tervezett. Wales kisvártatva beállítja a tárcsákat és beindítja a gépet, nemsokára egy időörvénybe kerül, ekkor még azt hiszi, hogy minden a terv szerint halad... De nem így történt. Hősünk az időgép eltűnése után, egy idegen helyen és más időben találja magát. Az utazás során, a korához képest 800000 évet utazott előre, és egy Hourglass nevű városkába került. Egyetlen fegyverrel rendelkezik, az pedig a Khronomatikus varázslat.

Hourglass City

Rögtön a városba lépés után vegyük fel a Crystal Nautilust, amely majd később segít minket a tájékozódásban. A piactéren csevegésbe kezdhetünk egy kislánnyal, akiről kiderül, hogy fogalma sincs róla, hogy milyen évet írnak és kik is a szülei. További érdeklődés után a Hourglass Térre irányítanak minket, további infókért. Itt megtudhatjuk, hogy az ő istenük a Homok Isten, akinek a neve Khronos, valamint egy időhullámról is említést tesznek. Ha egy pár percet eltöltünk a pályán, rögtön megkapjuk a megfejtést a hullám eredetére és hatására, amint a kékszínű hullám átcsap felettünk, csodálkozva tapasztaljuk, hogy kisgyermekké fejlődtünk vissza, szerencsére a memóriánk ép maradt a fiatalodási művelet során. A megfiatalodottakat Effahid-nak az öregedőket Visahid-nak nevezik a falubéliek. Lépjünk be a Khronos templomába, itt megtudhatjuk az elveszett memóriák és az örök élet titkát, amelyek a következők: Az időhullám után a megfiatalodott emberek elveszítik emlékezetüket, ez az egyetlen ár, amit fizetniük kell. Az emberek memóriáit Khronos Isten őrzi, de a kiválasztottnak (Aki mi vagyunk.) van rá lehetősége, hogy visszaadja az emberek emlékeit. A rézgömbben három új varázslatot vehetünk fel, a varázslatok alkalmazásakor csökken a Jad Garrul (más néven mana.), itt a rézgömbben Jad Garrul vesztés nélkül próbálgathatjuk a varázslatokat, amelyek a következők: De-Harmonizer (Ellenszer az agresszív mágusok támadásaitól.), Warp (Láthatatlanság), Hourglass Ointment (balzsam az időutazásos seb gyógyítására.)

Az oltárnál vegyük fel a Wrist Jadgar nevű fegyvert, amelynek hasonló a hatása, mint a De-Harmonizernek. Az udvaron az egyik oltárnál találunk egy tálat, ezt is vegyük fel. A pálya kezdetén a piaci stand előtt álldogáló öregemberrel üzletet köthetünk, neki gyógyír kell a betegségére, nekünk pedig a Spiritual Compass, amely majd a sivatagban vezet bennünket. A gyógyírt a zöldségárus nénike pultja mögött találjuk. A tálat elcserélhetjük egy igen éles késre. Ezután rohanjunk a város határába, küzdjük le az őrt és lopjuk el a tripodonját. A sivatagon átkelve megérkezünk a Shakendar kolostorhoz.


A csábításnak nem lehet ellenállni...

Shakendar Kolostor

A háló előtt egy tábla közli velünk, hogy a kolostorba csak a háló hangjának követésével juthatunk be. Halkítsuk le a játék zenéjét, így jobban halljuk a hangokat. A bejárati táblán hat alakzat található, amelyekhez midig egy hang van rendelve. A teleport elé lépve halljuk meg az aktuális hangot. A következő hangokon kell átlépdelnünk: Tenger, Gong, Gőz, Vonatzaj, Templomi orgona, Tenger. A bejáratnál lévő őrnél alkalmazzuk a Charles Bronson figurát. Ezzel bejutottunk a Shakendar Monks kolostorába. Az egyik szobába lépve egy papot pillantunk meg, aki egy órákkal teli fal előtt tevékenykedik. A férfi felvilágosít minket a Jad Garrul fejlesztésének lehetőségeiről. Többek közt arról is, hogy nincs visszaút, aki átkelt a sivatagon, annak Shakendarnak kell lennie, ez az elrendelt végzete. Ugyanakkor az is kiderül, hogy többé nem térhetünk haza. Legalábbis nem olyan módon, ahogy azt mi gondoltuk. A gépteremben szedjük fel a gépolajat és a Jad Garrul növeléséhez használható fekete gyémánt sót. A másik teremben a berozsdásodott csúszóajtót olajozzuk meg, ezáltal egy átjárót nyitottunk meg, a gépterem és a vezérlő között. Az előttünk álló rézgömbben még több új varázslatot sajátíthatunk el. A gömbben lakó Lemur, ki nem állhatja a Shakendarokat, ezért mi mint nem "Shakendar" jelenjünk meg előtte. Az új varázslatok a következők: Counterspell (A rajtunk lévő varázslatot szedi le), Stop Time (Ez a varázslat időben lefagyasztja az ellenfelünket.) A feltöltött Hourglass of Ashesért a Lemur különféle varázslatokat ad, ezek Slow Motion (Az ellenségeink lelassulnak), The Eye Of Jad Gurrul (A látomásainkat tünteti el), Sand to Ashes (Hatásos támadó varázslat), The Grip of Chronos (Ameddig aktiválva van, az ellenség folyamatosan sebződik.). A harmadik varázslat (Chronomatic Mask) megszerzéséhez, használjuk a Stop Time varázslatot a kristályon, így már többé nem siklik ki a kezünk közül. A gömbből való kilépés után a ceremóniáról érkező Tetradon mester, nem fogad minket túl szívélyesen. A harcot jobb elkerülni, a kissé nagyarcú Tetradon Logor Shar-al, mivel a mostani fegyvereinkkel még nem tudjuk megsebesíteni a mestert. Két dolgot tehetünk: (1) A megnyitott átjárón át, kússzunk át a gépterembe és ott a kormánykereket fordítsuk el, utána egy gyors mozdulattal ugorjunk bele a csillébe és már a hegységben is találjuk magunkat. (2) A réz


Dutyi dili



Rokon lelkek

King's Quest 6
Mesébe illő grafikai megjelenítésű kalandjáték. A későbbi részekben sajnos a hangsúly eltolódott az akció felé (ld. 576 '93/1 – 99%)

Monkey Island 2
Egy másik szinte stílust teremtő sorozat, ehhez a játékhoz inkább a misztikus volta miatt hasonlít. (ld. 576 '92/7-8 – 93%)

gömb mellett található lámpát átkapcsoljuk, ekkor a Lemur kiszabadul és felveszi a harcot Tetradonnal. (A többi változatlan) Miközben a liften utazunk, egy újabb időhullám halad át rajtunk, a földre érkezésünkkor már vén aggastyánok vagyunk. Ezután induljunk vissza Hourglass City-be és keressük meg Vel Subek-et, már csak ő segíthet rajtunk. Vel Subek az őrzője, az elveszett memóriák tárházának.

Hourglass City

Megérkezésünk után nem a megszokott kép tárul a szemünk elé, de ezzel most ne foglalkozzunk, az istállónál álldogáló idős bácsit kérjük meg, hogy etesse és felügyelje tripodonunkat viszszatértünkig. A városba érkezésünk után vegyük fel a favödröt. Nemsokára értesülhetünk róla, hogy a lázadó megölt egy katonát, és elkötötte a tripodonját. (Milyen szerencse, hogy megöregedtünk, így nem ismerik fel bennünk a gaz tolvajt.) Khronos Templomába érve a pap helyén egy szerzetest találunk. Menjünk be a rézgömbbe. A bent lévő Lemur nagyon szeretne találkozni egy igazi Shakendarral, de a figura önmagától nem fog besétálni a gömbbe. A csalit mi szállítjuk, ami egy Shell of Time, ezért a Shakendárok mindenre képesek. Persze a Shell of Time csak egy vízió és nem az igazi objektum (Ezt mi tudjuk, a fickó nem.). Fogjuk a csalit és adjuk oda a szerzetesnek, mire ő figyelmeztet arra, hogy ne zavarjuk őket a diskurzus során. A zöldségárus nénikével folytatott csevelyből kiderül, hogy nagyon nagy szüksége van 7 darab homokkaparóra, mivel a "régi" kisállata meghalt és szeretné tenyészteni őket. A zöldséges pult mögött egy adag gyógyfüvet találhatunk, ezt is vegyük magunkhoz. A homokkaparók rejtőzködési helyei: (1) Rögtön a város bejáratánál. (2) A régi városrészben találjuk, egy doboz tetején, a mellette lévő dobozokat toljuk a másik mellé és szedjük le a kis állatot. (3) A vad tripodonnál. (Tealevéllel csalogassuk ki a kis lányt) (4) Vel Subek konyhája előtt találjuk. (5) A börtön udvarában. (6) A főtéren egy kis beugróban. (7) A főtéren szaladgáló homokkaparó elfogásával ne is kísérletezzünk, használjuk a Stop-Time varázslatot. A kis állatok megszerzése után, adjuk át a nénikének, amiért cserébe megkapjuk a Chronomatic Hangvillát. Most menjünk a börtönhöz, a kínzógépből szabadítsuk ki a férfit, de vi-gyázzunk, amikor az őr elindul, hogy egy kis frissítőt vegyen magához, ilyenkor távozzunk, amilyen gyorsan csak lehet, vagy használjuk a Warp (láthatalanság) varázslatot. Ellenkező esetben a fenekünkbe némi lyukat kaphatunk. A szárított mogyorókkal teli asztalra tegyünk egy tealevelet, amelyből majd teát készítünk Vel Subeknek. Ha a levél kiszáradt vegyük magunkhoz. A piros ajtó előtt álldogáló őr felhívja a figyelmünket arra, hogy a memóriák tárházába csak úgy juthatunk be, ha Hiearch pecsétjét meg-szerezzük. A főtéren vésegető nénikének segítsünk a vésésben, javítsuk ki a rontott szöveget, a jutalmunk egy adag fekete gyémánt só. A kazánnál lévő kaktuszt az éles késsel vágjuk le. A kazán mellett található ládát toljuk a kazán mellé és szorosan a falhoz, különben le fogunk esni. Vegyük fel a szerszámkulcsot, ezután a kart állítsuk át, a kereket pedig fordítsuk jobbra egyszer kis gázra. Ezután másszunk fel a láda tetejére, és a villáskulccsal javítsuk ki a szivárgó csőszakaszt. Ezt követően csavarjuk a csapot maxigázra, és a kart állítsuk a másik állásba. Most a lenti szivárgó csőszakaszt javítsuk meg, és csak ezután menjünk a nénikéhez. Hősi tettünkért cserébe a nénikétől kapunk egy kulcsot, amely majd elvezet Vel Subek-hez. A kulcs egy dobozkát nyit, amelyben a Hierarch pecsétje található, de pechünkre a sikeres nyitáshoz kell még egy kulcs. Ha unatkozunk, akkor némi játékra is nyílik lehetőségünk, a főtéren található kisgyerekkel Szivárvány Nautiluszt játszhatunk, ami közel áll az üveggolyózáshoz. Ha nyerünk, akkor egy-egy adag gyógyfűvel leszünk gazdagabbak. A játék lényege, hogy a minél nagyobb értékű színre dobjuk a golyót. A citromsárga 1-et, a narancssárga 2-őt, a kék hármat ér. Ha a vonalra, vagy a vonalon kívül dobjuk a golyót, akkor nem kapunk pontot. Mivel Vel Subek szakácsnőjét csak egy igazán különleges teaitallal tudjuk csak megnyerni, ezért minden tudásunkat, latba kell vetnünk. (Az ő házában található az a bizonyos ládika.)

- Ha nem szárítjuk ki a tealevelet, akkor a tea íztelen és a szakácsnő undorodva köpi ki.
- Ha megszárítjuk a tealevelet és így készítjük a teát, a szakácsnő ismét kiköpi, mert nagyon keserű. (Ebből már sejteni lehet, hogy valamivel édesíteni kellene az italt.)

Édesítésre a kaktuszt használhatjuk, de a használata nem túl egyszerű. Ha az egész kaktuszt belerakjuk a teába, úgy az nagyon édes lesz, és ismét kiköpésre kerül. A jó tea elkészítése bonyolult folyamat. Először a kiszárított tealevelet alkalmazzuk a tűzhelynél, mivel ez eléggé keserű, vegyük elő a kaktuszt, és most ezt alkalmazzuk a tűzhelyen. A kiváló teaital jutalmául megkapjuk a második kulcsot a ládikához. A ládát nyissuk ki és vegyük magunkhoz a Hierarch pecsétjét.

A másik kaktuszt a "vad tripodonnál" találjuk meg, ezt is vágjuk le. Ezután menjünk a főtér felé, amíg egy jobb kéz felőli ajtót nem találunk. A szobában egy kislány könyörög, hogy szerezzük vissza a babáját, ami a "vad tripodon" ketrecében található. Ha megszereztük, egy Effahid furulyát kapunk, amellyel a Lemurokat tudjuk majd később befolyásolni. A házban vegyük fel a gyógyfüvet és a talizmánt. Majd menjünk az elveszett memóriák szentélyéhez, a pecsétet mutassuk fel az őrnek és "kenjük meg" valami ajándékkal (Erre legalkalmasabb a gyógyfű.). Az épületben olvassuk el a jobb oldalon lévő tekercset. A létrát olajozzuk meg, így már könnyedén tologathatjuk, és ezen felmászva további tekercseket, olvashatunk el. A Lemurtól tanuljuk el az összes varázslatot, a trükkös hamisítványok kivételével. A Veil of the Nautilus varázslat megvédi a Jad Garrulunkat az esetleges támadásoktól. A Voyage of the Arch varázslattal mágikus erőket szabadíthatunk fel. Ha ezt megtettük Vel Subeknek mutassuk meg a Crystal Nautilust. Itt kiderül, hogy csak úgy juthatunk haza, ha találkozunk a Homok Istenével, de hozzá az átjáró, valahol a sivatag közepén található. Az asztalról


Van még abból a jóféle gyógyfűből?


„Egy út van előttem, melyiket válasszam?"

vegyük fel a Sand Globe-ot. A gömb elhagyása után Tetradon katonái tömlöcbe vetnek, ahol megismerhetjük a sivatagi lázadók csinos vezérét. Kisvártatva egy újabb időhullám siklik át rajtunk. Ismét kisgyerek lettünk, ami kapóra is jön, mert így könnyen elérhetjük a rácson keresztül a zárka kulcsát. Siessünk, mert csak addig van időnk elhagyni a cellát, amíg az őr vissza nem ér. Nyissuk ki a cella ajtaját, és bújjunk el a szomszédos bokszban. Ha az őr bement a cellába, hogy ellenőrizze az ottlétünket, mi zárjuk rá az ajtót, így nem riaszthatja az őrséget. A hátul raboskodó őrt ne szabadítsuk ki, mert rögtön a kiszabadítása után ránk támad. Haladjunk előre, és az első cellából szabadítsuk ki ugyanazt a lázadót, akit leszedtünk a kínzógépről, de mivel ő elvesztette a memóriáját, (időhullám) adjunk neki egy adag fekete gyémánt sót. Cserébe egy téves riasztást generál, ami alatt mi a főterembe juthatunk. Itt Ashamira (a lázadók vezére) felveszi a Wrist Jadgart és elkezdi támadni a terembe bejövő asszonyt. Segítsünk neki a Slow Motion, vagy a Stop Time varázslattal. Harcolni nem muszáj, de a lényeg, hogy megtehetnénk. Harc nélkül is kirohanhatunk az udvarra. A teremből ne a hátsó ajtón, hanem a jobboldali ajtón meneküljünk ki. Használjuk a Warp varázslatot, mert ellenkező esetben a bundánk lyukas lesz. Fogjuk meg a középen álló ládát, és toljuk át a kapu alatt. A következő részen, a jobboldali ládához toljuk oda a ládikát, így már nem fogunk a két láda közé esni. Másszunk fel egészen az épület tetejéig, ott az emelőszerkezetet Ashamira vezérli majd nekünk. Ugorjunk a liftre, megérkezés után pedig ugorjunk át a túloldalra, ezután ugorjunk át a másik ház tetejére. Fogjuk meg a pallót és fektessük át a két ház közé, mintegy hidat képezve. Ezután sétáljunk vissza és a két összekötözött láda kötelét, vágjuk el. Ezután toljuk át a ládát a pallón és passzítsuk teljesen a másik két ládához, így már fel tudunk mászni a következő szintre. Itt használjuk ismét a pallóst, de mivel rövid, toljuk rá a ládát, ezzel megakadályozva a mélybe zuhanásunkat. Ugorjunk át a másik háztetőre, majd csavarjuk fel a liftet, felhúzva vele Ashamirát. Vegyük át a Wrist Jadgart Ashamiától, ezután ereszkedjünk alá, és a lenti mozdítható ládát toljuk a lifthez, és azzal együtt emelkedjünk fel. Ha felértünk, toljuk a ládát az ellensúlyra és ereszkedjünk le a város határába. Ashamira közli velünk, hogy az örökkévalóság kapuja a sivatag közepén található. Szerencsétlen tripodonunkat igen szomjas állapotban találjuk, ezért fogjuk a vizes bödönt és engedjük tele vízzel. Adjuk oda a tripodonnak, aki ezután már teljesen menetkéssze válik.

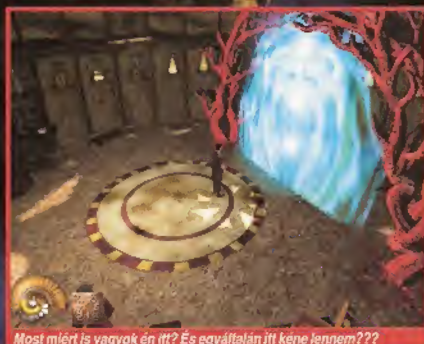
A lázadók tábora

A táborba érve beszélgessünk el mindenkivel. A Wrist Jadgar-t próbálgató férfi asztaláról vegyük el a töltetlen Jadgart, és töltsük fel, cserébe jelzőbotot (Sounding Stick) kapunk, amely a sivatagban lévő csapdáknál fog jelezni. A kút mellett vágjuk le a kaktuszt és adjuk oda a vizet töltő férfinak, aki ezért egy csupor ashfire italt ad nekünk, amitől jól berúgunk. A sátorban megtudhatjuk, hogy létezik egy kvarc flaska, amely folyamatosan megőrizheti az emlékezetünket, de sajnos elveszett, és a visszaszerzése miatt a sivatagba kell utaznunk. Az ajtó előtt álló Effahidnak mutassuk meg a feltöltött Hourglass of Ashes-t, amiért ő ajándékba adja nekünk a Conch of Chronos-t, amelyet csak egyszer alkalmazhatunk. Mielőtt felvennénk a Conch of Chronos-t adnekünk egy ugyanolyat. Bent a sátorban a piros boltív alatt aktiváljuk a Voyage of the Arch varázslatot, ami által a sivatagban találjuk magunkat.

Sivatag

Itt használjuk a Sounding Stick-et az eldugott csapdák felderítésére. Ha a futóhomokra lépünk rögtön végünk. Amennyiben átjutottunk a homokos részen, a sziklás falakkal körülvett részen kússzunk át. Az első Lemurt a furulyával bénítsuk le, majd rohanjunk el mellette. A következő Lemurt is bénítsuk le, de itt már ki is kell végeznünk őt. A kivégzés után ugráljunk végig a sziklákon. A földre érkezés után a földről vegyük fel a Shell of Time-ot. Ezután kanyarodjunk jobbra, a pálya végén vegyük fel kvarc flaskát és menjünk be a barlangba. Ennek viszont csak akkor van értelme, ha előtte a kolostorban felvettük az Eye of Jad Garrul varázslatot, ellenkező esetben a híd nem fog megjelenni. Ezután menjünk vissza a kvarc flaska helyére, készítsük ki a Lemurt és ugráljunk végig egészen a vízig. A partra érve sellők érkeznek, de mivel a sellők éneke ártalmas a Jad Garrul szintünk számára, ezért használjuk a szirénen a kvarc flaskát. A szirén elvezet minket a Homok Istenhez, ha Ulmoreth királyt kiszabadítjuk. A város elleni támadáshoz segítségül kapjuk a


Melyik lehet az a fluxus-kondenzátor izé?!


Most miért is vagyok én itt? És egyáltalán itt kéne lennem???


Hát ez nem pont az aggteleki cseppkőbarlang...

töltsük meg a kvarc flaskát tengervízzel. Ezt a világos pontnál tehetjük meg, a képernyő jobb oldalán.

Hourglass City

A városba érkezésünk nem marad nyom nélkül, már csak a Conch of Chronos aktiválása miatt sem. Most a fő célunk kiszabadítani Ulmoreth királyt. Menjünk a templomba és lőjük le a Shakendar papot, az Effahidtól pedig kérjük el a piros ajtót nyitó kulcsot. Az asztalról vegyük fel a fekete gyémánt sót, és a Sand Globe-t. A városban csaták folynak, így mindenki mindenkire lövöldöz. A sérülések elkerülése érdekében, manőverezzünk ügyesen a lövések között, vagy használjuk a láthatatlanság varázslatot (Warp). Most menjünk be Vel Subekhez, aki rájött arra, hogy hogyan, és miért tűnhetett el az időgépük. Küzdjünk meg a Lemurral és tanuljuk meg az összes varázslatot, az álvarázslatoknál használjuk a kvarc flaskát. A polc tetejéről vegyük fel a kísérleti bénító fegyvert, de ahogy a későbbiekben kiderül, annyira kísérleti, hogy nem is működik. Ezután menjünk a főtére, de mivel egy gép állja ez utunkat, így nem tudunk továbbmenni. Kérjük Vel Subek segítségét, és vele együtt térjünk vissza. Vigyázzunk a géphez lépéssel, mert a program néha az energiamezőbe helyez minket, és így a hatástalanítás alatt folyamatosan veszítünk energiát. Tehát ne futva közelítsük meg a gépet. Csavarozzuk le a kapcsolószekrény fedelét és húzzuk ki a vezetékeket, mire a robot felrobban. A robbanás előtt távolodjunk el a gépezettől. A szentély előtt álló őröket hatástalanítsuk, és a két kart egyszerre elfordítva, nyissuk ki az ajtót. A szentélyben bújjunk el egy biztonságos helyre és várjuk meg, hogy Ashamira átküldje a Hierach-ot a másvilágra. Most pedig szabadítsuk ki Ulmoreth királyt. A szentély négy oldalán található alakok rejtik számunkra a megfejtést. A következő sorrendben forgassuk át homokórákat: nő, öregember, gyerek, shakendar. Menjünk az ajtóhoz, és szabadítsuk ki Ulmoreth-et. A szabadítás után csatlakozunk Ulmoreth seregéhez, amellyel együtt indulunk bosszút állni Tetradon Logor Shar-on, aki a Shakendar kolostorban van.

Shakendar Kolostor

Idérkezésünk után menjünk a feketegyémánt só bányához (A fal mellett lefelé) és használjuk a Vel Subek által adott kulcsot. A bejáratnál lévő Shakendárt likvidálnunk kell. A három panel közül a középsőt aktiváljuk, és a robottal tolassunk le a hídról. Most az első panelt aktiválva húzzuk be a hidat. Ezután a robotot vezéreljük a mélységbe. Miután ez is megvan, a jobboldali karral húzzuk fel a liftet a legfelső szintig. Menjünk le a legalsó szintre és a robot darabjai közül, szedjük fel

Disruptort. Az alsó szinten lévő emberek mind be vannak kattanva, így őket már nem zavarja tevékedésünk. Most menjünk fel a legfelső szintre és használjuk a Disruptort, majd a kontrol panellel vezessük a liftbe a robotot, és menjünk le a második szintre. Aktiváljuk a csilléket mozgató kapcsolót és ugorjunk fel a teherliftre; majd utazzunk egészen a legfelső szintig, ahonnan ismét ugorjunk le. Ezután menjünk a robot-vezérlőhöz és a robotot toljuk neki a beragadt csillének. Hívjuk a liftet, és menjünk le vele a legalsó szintre. Ott ugorjunk fel a felmenő teherliftre, de ugorjunk le a csillénél. A csille megérkezésekor gyorsan hagyjuk el a szerkezetet, mert a forró gáz nem tesz jót az arcbőrünknek. Kiugrás után gondolkodás nélkül lőjük le a Shakendart. Menjünk ahhoz a pulthoz, amit Shakendar piszkált, így könnyedén körbenézhetünk a terepen. Most a leghátsó, jobboldali konzol következik, azt is aktiválnunk kell. A következő pillanatban újabb időhullám érkezik, és újra aggastyánokká válunk. Menjünk be a Chronomacer szobába, majd használjuk a baloldali teleportot. Ezennel egy Chronomatic párbajra hívhatjuk ki a Chronomancert. Használjuk a Stop Time varázslatot, és utána folyamatosan támadjunk a De-Harmonizer varázslattal. Ha meglecкéztettük a Shakendart, menjünk át a hídon, és lépjünk be a rácsos ajtón. A vezérlővel a robotot irányítsuk a másik robothoz, mire a két robot eszeveszett csatába kezd, mindkettőjük vesztére. A folyosón lévő két őrt a robot által is kivégezhetjük, de mivel elég fürgék, hagyjuk ezt a lázadókra. A folyosón várjuk meg, amíg felkoncolják a két őrt, ezután rohanjunk át az orgona terembe, itt megfigyelhetjük két hű társunk csapdába esését. Vigyázzunk, ha a robot fényébe kerülünk, a játéknak azonnal vége. Szaladjunk át a robotvezérlő szobába, és úgy ahogy a "videós" felvételen történt, kapcsoljuk ki a négy sarokban lévő kapcsolót. Ennek hatására a levitáló robot lezuhan, így többé már nem akadályozza tevékedésünket. Ha ezt megtettük rohanjunk Ulmoreth kalitkájához és tekerjük el a kereket. Miközben Tetradonnal harcolunk, próbáljuk memorizálni a hallható dallamot. Menjünk az orgonához, és billentyűzzük be a következő kottát: A jobb oldali billentyű 1x jobbra. A jobb oldali billentyű 1x balra. A bal oldali billentyű 2x balra. A bal oldali 1x jobbra. Ha jól billentyűztünk, a titkos ajtó kinyílik. A megnyitott helyiség a bust szoba, ahol egy arch található, melyen 11 lyuk van. A piramisokat dugdossuk a lyukakba, közben pedig használjuk a Spectral Body varázslatot. Ezzel a mozdulattal a boltívet aktiváltuk, és itt a lehetőség, hogy bevessük a Voyage of The Arch varázslatot, amely majd az örökkévalóság tengeréhez teleportál minket. Ezek után keressük meg Ulmoreth-et és Ashamirát, akik valahol a tengerparton tartózkodnak. Kísérjük Ulmoreth-et a sellőhöz, aki a királlyal együtt távozik, és természetesen odaadja nekünk a Foam kulcsot. Majd menjünk le a második barlangba is, ahol feltűnik a nagyarcú Tetradon Logor Shar, aki Ashamira De-Hamonizálásával fenyegetőzik



Tripodon taxiszolgálata cigarettamárkákat reklámoz – méghozzá nem is akárhogy!

(Ashamira pajzsa most nem működik). Ennek elkerülése érdekében adjuk oda a Foam kulcsot Tetradonnak. Ezután zárjuk le a barlang minden részét, majd vegyük fel a Foam kulcsot, amelyet Tetradon a rossz lyukba dugott. Ezután menjünk a körben elhelyezett oszlopok közé, és aktiváljuk a Crystal Nautilust, amely fénnyel veszi majd körbe a jó oszlopot, amelyben aktiválhatjuk a kulcsot. Ha Ashamirát támadás érné, ebben az esetben használjuk a kvarc flaskát. Egy rövid filmjelenet után Khronos szentélyében találjuk magunkat, itt küzdjünk meg a Lemurral. Tetradon ellen csak a kvarc kéz segíthet, amelyet a laboratórium bal oldalán található óráról szerelhetünk le. Ezt használjuk Tetradonon, amíg élet van benne. Majd beszélgessünk Khronossal, miután láthatjuk Ashamirát meghalni, de ne törjünk össze teljesen,. szaladjuk gyorsan a Cronoeider-hez



Vágási Feri szerepében: Wales...

Hát ennyi lenne. Ez a játék tényleg lekötött az utóbbi három hétben, igaz csak napi 1-2 órát sikerült ezzel a csodálatos játékkal eltöltenem. Eddigi pályafutásom alatt még ennyire nehéz kalandjátékkal nem akadt dolgom! A "Tomb Raider"-es részek miatt mondom: úgy látszik manapság már semmi sem képzelhető el 3D akció és lövöldözés nélkül. A játék utolsó negyede szinte teljes akció, némi logikai tréfákkal fűszerezve.

Néhány pozitívum...

A játék kb. tíz helyszínen játszódik, ennek ellenére nem unalmas. Igen intuitív, legalábbis a játékos szempontjából. A megoldásokra szinte semmi utalás nem történik a játékban, azt nekünk kell kiokoskodnunk. A játék zenéi és hang effektjei csodálatosak, bár az első zenét a "Mustafa" refrénest, már egy kicsit untam a városban való szaladgálás alatt. A grafika, még ha pre-renderelt is, nagyon gyönyörű, köszönhető ez a Cryo új grafikai motorjának, amely az előre számolt tájat 3D-ben teszi láthatóvá, és a pre-renderelt tájban, úgy mozoghatunk, mint egy valósidejű FPS játékban. Szerencsére ezzel a motorral most még három játék jelenik meg, a sorban következő az Odyssey, Casanova, és a Tales of Chivalry. És ez még mind 2000-ben. (Már nagyon várom!)

...És néhány negatívum

Az automata kameranézet eleinte kissé zavaró, de később hozzá lehet szokni, viszont a játék vége felé az akció-részeknél kifejezetten zavaró. Nem értem miért nem lehetett egy állítható kameranézettel ellátni a programot. A kritikus részeknél a program nehezen reagál, az automatacélzás néha a semmiben talál ellenfelet. Néhány objektum láthatatlan, pl. Vel Subek konyhájánál a Hommokkaparó láthatatlan, és a szentély udvarában felszedett kisállat már nem szükséges, így a hét helyett 8 kisállat szedhető össze. Érdekes, hogy Vel Subek konyhája előtt a téren egy kalodába zárt lázadóval beszélhetünk, akit esetleg ki is lehetne szabadítani, de a vicc az, hogy az illető láthatatlan. Nagyon nagy nehezítés a Jad Garrult elvonó mentés, ezért eléggé ritkán mentettem, és néha a program elszállt, ilyenkor néha 3 óranyi játékidő is a sutba esett. Az ugrálások, és lövések, egyáltalán az akció részek még nem tökéletesek, talán a motor továbbfejlesztése segít majd ezen. Továbbá nagyon zavaró, hogy túl sok tárgy marad az invetory-ban, amelyekre később már nincs szükség. Némileg ez lassítja a játékmenetet, és igen idegesítő lehet a lövöldözős részeknél.

Minden összevetve egy nagyon kellemes kikapcsolódást nyújt, ebben az ínséges kalandjáték mentes, FPS-t hajhászó időkben. A játék kihívása 300%-os egy normál kalandjátékot tekintve. Ezért csak a legkeményebb versenyzők fogjanak bele, mert sokan lesznek, akik még a teljes leírásom ellenére is fel fogják adni a küzdelmet.

KeFe

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Csak fekete öves kalandozóknak, kötélidegekkel

végítélet

80%

TERMINUS

★ A határidőt kéretik betartani!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Vicarious Visions
Kiadó: Vatical Entertainment
website: www.stationterminus.com
Minimum konfig: PII300, 64MB RAM
Ajánlott konfig: PIII600, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Egyesek szerint a jövőben a történelem megismétli önmagát. A naprendszer gyarmatosításával majd véget nem érő háborúk veszik kezdetüket, s közben olyan "vidám hagyományok" fognak újjáéledni, mint a hagyományos értelemben vett kalózkodás és a fejvadászat. (Bár ha jobban meggondoljuk eme "szakmák" képviselői tulajdonképpen sosem haltak ki a Földön.) Szóval ismét loboghat majd a Jolly Roger, s nagyszerű, fennkölt idők következnek. Sokan éppen ezért úgy érzik, rossz helyen, rossz korba születtek. Ám már régóta létezik a keserűségükre egy "narkotikum": Elite a neve. Sőt tavaly óta már egy újabb címmel is kúrálhatják magukat: az X-Beyond the Frontier tulajdonképpen az új generációs Elite-nek tekinthető. Ezekkel a játékokkal időutazást lehet tenni a jövőbe, s bárki kipróbálhatja, hogyan is fog alakulni akkor a magánvállalkozók élete. Azokban az időkben nem lesz elég a jó üzleti érzék és a tájékozottság, kitűnő pilótának is kell lenni. Vásárolni, eladni, harcolni, ügyeskedni: nagyjából így fest majd egy (félig-meddig) tisztességes magánfuvarozó élete.

Nem kétséges, hogy a Terminus számára is az Elite szolgáltatta az alapot. A történelmi háttér a következők szerint alakul. A közeljövőben idegen technológiára bukkannak a Jupiter holdján, a Kaliston, mely révén lehetővé válik a csillagközi utazás. Alig kell hozzá harminc év, és az ember az egész naprendszer urává válik. Eközben két nagyhatalom alakul ki. Az "anyaföldet képviselő" United Earth League eleinte egy kézben próbálja irányítani a naprendszert, csakhogy nem ér elég távolra a keze. A Föld politikai jelentősége lecsökken: a nyersanyagban gazdag aszteroidamezőkhöz tevődik át a hangsúly, ott viszont kalózok fosztogatják a szállítmányokat. Az időközben megerősödő Mars Consortium pedig már legalább akkora katonai erővel rendelkezik, mint a Föld – így elég egy szikra, és a háború kirobban.

Aki ebben az időben karriert akar csinálni (és jó pilótának számít), négy lehetőség közül választhat. Vagy beáll katonának a Föld, illetve a Mars zászlaja alatt, vagy megpróbál szabadúszó zsoldosként helytállni, vagy elmegy a Martalócok táborába – már ha elég nagy gazembernek érzi magát...

Miről is szól a dolog?

Bizony nem véletlenül éltem az imént a "narkós" hasonlattal. Az említett ősrégi 8 bites játék, illetve annak a felújított változata arról lettek híresek, hogy hónapokig számítógépfüggővé tudták tenni a "kalózosdi" iránt érdeklődőket. Hatalmas behajózható területek, soha el nem fogyó küldetések: hogy csak a két legfontosabb összetevőt említsem. De vajon a Terminus is hasonlóan erős narkotikum lesz?

A választ valószínűleg kétfelé kell bontani. Ha azt nézzük, hogy a Terminus elsősorban Internetes játéknak készült, akkor azt kell mondjuk, multiplayer játéknak egyáltalán nem utolsó. Egy univerzum, ahol minden űrhajót – legyen az katonai, vagy kalóz – hús-vér ember irányít, s még a megbízatásokat is igazi személyek adják: ilyen még nem nagyon volt (leszámítva az Allegiance-et).

Ha viszont szorosan egymás mellé tesszük az X – Beyond the Frontiert és a Terminust, hát sajnos az utóbbi marad alul. Hamar megmutatkozik, hogy a Terminus egy kisebb cég munkája, s ezért alacsony költségvetéssel készült. Két éve halogatják már a kiadást, s úgy tűnik, az idő haladtával inkább csak elavultabb, semmint jobb lett a játék.

Kezdődik az egész ott, hogy alig tudtam magamnak egy pofát kiválasztani. Mintha egy családi fotóalbumból válogatták volna össze az arcokat: majd mindegyiknek fülig ér a szája, s a fizimiskájukra csak azért nem teszek megjegyzést, mert azzal valószínűleg az alkotógárdát sérteném meg. Nem tudom, hogy egyesek szereplési vágya, vagy a szűkös büdzsé volt-e az oka, mindenesetre elég szomorú, hogy egyetlen "belevaló fickó" sincs a felhozatalban. De menjünk tovább! Megvan, hogy melyik oldalon állunk, megvan a pilótánk is, mire a választásunknak megfelelően a kiválasztott fél bázisára kerülünk.

Újabb csalódás: a színhelyül szolgáló űrállomások belső terei bennem olyan érzést keltettek, mintha valami régi Wing Commanderrel játszanék. Renderelt háttereken digitalizált figurák ácsorognak, s csupán pár frame-es animációkkal van megoldva, hogy izegjenek-mozogjanak. Nem túlzottan életszerű... S nem elég, hogy csúnya, még igénytelen is. A Martalócok bázisán egy bőrkabátos fickó szívja a blázt a sarokban: gondoltam elbeszélgetek vele. Rákattintok, mire meglepő módon egy női név jelenik meg. Ismét kattintok, s valóban egy nő kezd el dumálni – pontosabban egy ablak jelenik meg, benne a nő fényképével és szövegével. Á, szóval a figurákat tehát csak szimbolikusan kell érteni! Annyit nem voltak képesek megoldani az alkotók, hogy a beszélgető partnerek láthatóak legyenek az egyes helyszíneken. Mindig mindenhol rá kell kattintanunk a "szimbolikus csoportosulásokra", s úgy tudhatjuk meg, vannak-e hírek...



Az 1. szintű agresszor már a múlté – a rakétám meg pocsékba ment

Jóllehet az eddig elmondottak csak a körítéshez tartoznak, de hát akkor is sérelmezem. Már csak azért is, mert az akció sem mondható "látványtechnikailag" korszerűnek. A világűr tényleg csak sötét űr, pedig a Free Space 2-ben például már gyönyörűen szép színes csillagködöket láthattunk. A bolygók meg olyan egyszerűek, hogy egyáltalán semmilyen térbeli hatást nem nyújtanak. Mondhatni: színes palacsinták lebegnek a háttérben.

Akkor már jobb, ha nincs is semmi – pontosabban csak a semmi. Ezzel szemben a 3D-s objektumok jól meg vannak csinálva. A mesterséges bázisokon néhol hatalmas forgó alkatrészek vannak, s a térbeliségüket valósághű fényhatások emelik ki. Csak ennek köszönhető, hogy idővel elnézőbbek leszünk a háttérgrafikával is – vagy legalábbis elsiklik felette a tekintetünk.

De elég a külsőségek elemzéséből – annál is inkább, mert az Elite-féle játékoknál mindig is a "belsőségek" számítottak. A Terminus repkedős része igazi szimuláció. A fizikai törvények a játszhatóság keretein belül maximálisan érvényesülnek: nem lehet csak úgy, hipp-hopp irányt változtatni és megfordulni – a hajó kellemetlenül sodródik. Az élethűséghez az is hozzá tartozik, hogy a légüres térben nincs ellenállás. Csak a sebesség növeléséhez szükséges tolóerő, a megtartásához nem. Hogy nem gyorsíthatunk a végtelenségig, az csak annak köszönhető, hogy bizonyos sebesség felett túlterhelődik a hajótest. (Jóllehet ennek az okára nem sikerült rájönnöm, de sosem voltam jó fizikából.)

Amikor egy új játékot kezdünk, a nehézségi szinten kívül a realisztikusságot is beállíthatjuk. Szélesíthetjük, illetve szűkíthetjük tehát a "játszhatóság kereteit": ha például a legalacsonyabb (Arcade) fokozatot választjuk, a fékbe taposva egy szempillantás alatt leállíthatjuk a hajónkat.

A Terminus kevésbé nehéz játék, mint amit a hozzá hasonlóktól megszoktunk. Már csak a négyféle karrierrel is igyekeztek kedvezni a kevésbé gyakorlott pilótáknak. Ugyanis a két katonai szervezetnél jóval egyszerűbb a játékos dolga. Egy katona a zsoldjából sosem fog úgy meggazdagodni, mint egy magánzó vagy egy kalóz, viszont mire is költené a pénzét, mikor mindent biztosít számára a hadsereg. A katonaságnál nincsenek pénzügyi gondjaink, lévén, hogy egyáltalán nincs

pénzünk. Csupán annyi a dolgunk, hogy kiválasszuk a számunkra szimpatikus küldetést, mire a dokkban már ott vár ránk minden szükséges felszerelés.

Ellenben aki minden szempontból a maga ura akar lenni, az számíthat rá, hogy ezernyi apró gonddal kell megküzdeni. Példának okáért nem lehet csak úgy mindent elvállalni, mert mondjuk, hogyan vigyünk egy olyan rakományt, amihez nincs elég rakterünk? Vagy miként bányásszunk, ha nincs is bányászhajónk? Független vállalkozónak lenni bizony macerás dolog.

A gyors meggazdagodáshoz persze azért létezik egyenes út is: a becstelen. De a kalóz élete sem habos torta. A jó öreg "pénzt vagy életet" technikával majdnem mindig célt érünk, csakhogy ez azzal a kellemetlen mellékhatással jár, hogy egyre többen iratkoznak fel azok közé, akik a fejünket akarják. Ha pedig ezen kereskedők még pénzt is hajlandók a dologra áldozni, idővel kisebb vagyonná gyarapodik a vérdíj, s lépten-nyomon fejvadászok fognak ránk lesni.

A megbízatások

Minthogy a katonaságnál – mint szó volt róla – nem sok gond van a napi teendőink megszervezésével, a játékmenetet most inkább a civil szféra szemszögéből mutatnánk be.

A gyakorlatban az alábbiak szerint zajlik munkaerőpiac. Valaki felad egy hirdetést, az láthatóvá válik az összes űrállomáson, jelentkezik rá egy vállalkozó, s ha az szimpatikus a munkaadónak, meg is kapja a melót. Ilyen egyszerű. Hogy mi magunk mennyire vagyunk szimpatikusak, azt legfőképpen a hírnevünk határozza meg. A személyi adatainknál (ehhez van egy bármikor behívható képernyő) láthatjuk, kedvelnek-e, avagy szökevényként vagyunk nyilvántartva a három jelentős csoportosulásnál: az UEL-nél, a Mars Consortiumnál és a Martalócoknál. A személyi adatainknál egyébként minden aktuális adat nyilván van tartva, tehát ha menet közben elfelejtenénk, mit is vállaltunk el, átnézhetjük újra a megbízás szövegét.

A küldetések néhány főbb típusra oszlanak. A legegyszerűbbek talán a járőrözések: csupán érintenünk kell a meghatározott pontokat. Gyakran anélkül kell befejeznünk a repülést, hogy egyáltalán harcba keveredtünk volna. A bányászás sem sokkal bonyolultabb. Ha van megfelelő felszerelés, csak keresni kell egy aszteroidát, s a bányászsugár használatával folyamatosan töltődik a rakterünk minden jóval.

A "transzport" megbízásoknál megnézhetjük, hol kapjuk meg legolcsóbban (a gazdasági mutatókhoz is rendszeresítve van egy menü) a keresett árut, és hogy egyáltalán hol van belőle, majd miután megvettük, le kell szállítanunk a megbeszélt helyre.

Fosztogatásra is kaphatunk felhívást – főként, ha kalózok vagyunk. Azért csak "főként", mert zsoldosként is vállalkozhatunk ilyesmire. Ez a legsimább ügy: odahajózunk az áldozathoz, s felszólítjuk, hogy "Ugyan dobd már ki a rakományodat!" Mire jön a válasz: "Ki az ördögnek képzeled magad, hogy



A bázison mindig ugyanazok a statiszták – akár egy brazil szappanoperában

odaadjam neked?" Ez persze nem téríti el minket a tervünktől: néhány ágyúlövéssel adunk nyomatékot a szándékainknak. Újabb felszólítás következik, s mindjárt belátóbb lesz a delikvens – csak fel kell szednünk a konténereket. Amikor megbízásból rabolunk, jóval többet kapunk, mint amennyi az áru eladásából származik.

Gyakran adhatjuk a fejünket kémkedésre is. Az ilyen küldetéseknél csupán egy célpontot kapunk, ahol az lesz a dolgunk, hogy kibocsássunk egy kémszondát, majd azt megvédjük öt percig.

A "legrázósabb" munkák persze a csapásmérések, hiszen ez garantált harcot jelent a megadott helyen a célba vett erőkkel szemben. Vagy legalábbis majdnem mindig így történik...

Azt talán felesleges is mondanom, hogy a különböző "kaszt" képviselői általában testhezálló feladatok közül válogathatnak. A katonák jóformán csak járőröznek, meg kémkednek, a szállítás oroszlánrésze a függetlenekre hárul – csak a kalózok azok, akik ebből is, és abból is kapnak egy keveset.

Egy dologban mindegyik küldetés megegyezik: mindegyiknek megvan a maga terminusa, vagyis az az időpont, ameddig be kell fejeznünk őket.

Ha igazán be akarunk vágódni a főnökeinknél, illetve a cimboráinknál, külön figyelmet szentelünk a személyi hívónknak. Időnként csipogni kezd, ami annyit jelent, hogy különleges feladat van kilátásban. Először is válaszolnunk kell, hogy időt szakítunk-e a dologra. Nem kötelező, de ha a válaszunk igen, akkor a megadott időn belül vissza kell térnünk a bázisunkra. Ott aztán a hétköznapi ajánlatok között pirossal lesz kiemelve a különleges küldetés.

Az üzemmódok

A játéknak háromfajta üzemmódja van (a gyakorló küldetéseket nem számolva), s ezek közül a story mód a fent említett közbenső eseményekkel több az ún. free módnál, aminél csak jönnek folyamatosan a küldetések. A story módban szemlátomást igyekeztek valami pluszt nyújtani. Valami olyasmit, ami eltér a sablonos megbízatásoktól. A mögöttünk álló hatalom komplex küldetésekre küld minket. A kalózok oldalán például egy ízben kísérnünk kell egy teherhajót a Mars Consortium egyik szállítmányához, majd miután a konvojt kiraboltuk még a földiek előtt, a zsákmányt vissza kell kísérnünk. Az ilyen összetett küldetések nem csak hogy jó sokáig tartanak, de ráadásul sokkal könnyebb őket elszúrni: gyors és pontos csapásokat kívánnak.

Amint azt a "story" jelző is sugallja, az idő haladtával vannak menetrendszerűen megtörténő események. Az eseményekről hírek számolnak be: a bázisok információs hálózatából, illetve emberekkel beszélve értesülhetünk a dolgokról.

A harmadik üzemmód a Gauntlet: ez tulajdonképpen a gyakorlás meghosszabbításának fogható fel. Rögtön egy űrhajóba kerülünk, s folyamatosan egyre több és nagyobb tudású ellenféllel kell megmérkőzni. Az egyetlen cél a túlélés – lehetőleg minél tovább.

A kezelés

Akkor talán ejtsünk pár szót arról, hogyan is juthatunk el odáig, hogy nekiindulunk egy útnak. A bázisok belső tere tulajdonképpen csupán négy opciót rejt magában: beszélgethetünk,

Az örvénykapum nyitva. Már csak lukra kéne találnom!

kihajózhatunk, információkat kérhetünk, illetve a helyi lehetőségeket és üzleteket aknázhatjuk ki – utóbbinál érdeklődhetünk a megbízatásokról is. Üzletelés persze a seregben nincs: a katonai bázisokon a "helyi lehetőségek" pont helyett a "taktikai megbeszélések" olvasható. A civil szférában nem csak hogy adhatunk-vehetünk dolgokat, új űrhajókat vásárolhatunk, üzletelgethetünk, de még mi magunk is adhatunk munka ajánlatokat. (Nem látom be, hogy miért tennénk ilyesmit – de lehet, hogy csak nem mélyedtem el eléggé a játékmenet rejtelmeiben.) A "munkát keres/kínál" opció mellett találjuk meg a körözési felhívásokat is. Végignézhetjük, kiért, mennyit fizetnek – és esetenként hogy ki a megbízó. Ha van egy haragosunk, magunk is kitűzhetünk vérdíjat.

Amint már említettem, nem nyerték el



Ez egy keményebb fazon a választékból – el lehet képzelni a többit

a tetszésemet a bázisok belső terei, de még inkább zavart a nehezen elsajátítható kezelés. A menürendszer minden tekintetben nagyon zavaros. Nem csoda például, ha a seftelős életmódot csak a "haladó" játékosoknak ajánlják. Amikor végre oda jutunk, hogy vennénk valamilyen árut vagy felszerelést, hirtelen gondban vagyunk: csak nézünk, mit is kéne tenni a listával. Nyilván kinyitjuk a kézikönyv-

Rokon lelkek

Elite

Az űrkereskedős játékok ősatyja oly rég látta meg a napvilágot, hogy akkor még 576 sem létezett (pedig már tíz éve tartjuk a frontot). Szimpla vonalvektoros grafikája manapság már csak megmosolyogtatja az embert, de mégis hozzá eredeztetik vissza még ma is a hozzá hasonló játékokat. (nem teszteltük)

X – Beyond the Frontier

Érdekes történelmi háttér, hatalmas "bejárható" űr, remek grafikai kivitelezés: az X – Beyond the Frontier tavaly újraélesztette a kicsit alábbhagyott Elite-mániát. (ld. 576 '99/11 – 94%)

vet, elvégre honnan a fenéből is tudhatnánk, hogy ennél az egy menünél nincs "megvenni" ikon, hanem pakolgatni kell a dolgokat. Jóllehet van magyarázat a kellemetlenségre: nevezetesen a hajónk vázlatos tervrajzán többféle "rekesz" illetve felfüggesztési pont van megjelölve, s ezek mindegyikéhez külön-külön rakosgathatunk dolgokat. Külön rendeltetési helye van a fegyvereknek, a torpedóknak, a különböző járulékos műszereknek, a hajtóműveknek, egyszóval minden részletnek. Jóllehet ettől függetlenül mást is pakolhatunk a megmaradó helyekre. Például ha töltényt rendeltek valahol és kevés a helyünk, megtehetjük, hogy a raktéren kívül a saját fegyvereink mellé is beteszünk néhány tárat.

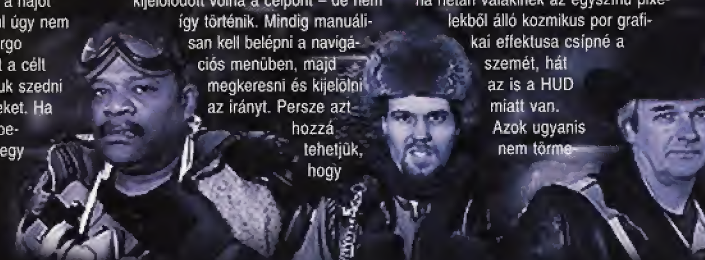
A vásárlásnál rengeteg cucc van a menüben, ezért kategóriánként válogathatunk közülük. Van néhány létfontosságú eszköz, ami egy hajóról sem hiányozhat. Nem hajózhatunk ki például oxigénellátó berendezés nélkül, s talán az sem meglepő, hogy hajtómű megléte is elengedhetetlen. Mindezt azért fontos külön megemlíteni, mert amikor új hajót veszünk, nem csak teljesen felszerelt, menetkész gépeket kínálnak nekünk.

A beszerzendő dolgokra az is kihatással van, hogy mire akarjuk a hajót használni. Útonállni például úgy nem szabad, hogy nincs ún. cargo scoop-unk. Ez ugyanis azt a célt szolgálja, hogy össze tudjuk szedni az űrben lebegő konténereket. Ha meg egy skalpot akarunk begyűjteni, szükségünk van egy lenyomozó készülékre. A "tracking viewer" tudniillik arra jó, hogy valamennyi anyahajó és bázis naplójába belássunk: tudjuk ki mikor hova dokkolt be, honnan jött, hová ment. Amúgy azt sem tudnánk, melyik hajót vezeti a keresett személy. Igaz, a rafináltabb haramiák e műszerrel szemben is megtalálják az ellenszert (pontosabban megvásárolják): merthogy olyan eszköz is akad, ami blokkolja a térugró kapuk regisztrációját.

Amikor egy űrbázisra bedokkolunk, az első dolgunk mindig az, hogy üzemanyagot és energiát vásárolunk, továbbá javíttatjuk a sérüléseinket. (Egy tipp arra az esetre, ha netán menet közben kifogynánk az energiából: a hosszabb utaknál áramtalaníthatunk, és csak sodródhatunk az űrben.) Végül még egy észrevétel a vásárlás menüjéhez: az árukat ugyanitt el is adhatjuk – a hajóból a pénzeszsákra rakosgatva őket. Láthatunk továbbá egy doboz-ikont is: ez ideiglenes raktárt jelöl. Nem árt az emlékezetünkbe vésni, hogy csak ideiglenesen pakolhatunk a dobozba. Ha mégis megfeledkeznénk róla, elveszik az összes otthagyott áru.

A navigáció

Az űrutazás menete nagyjából olyan, mint a hasonló játékokban általában: a távolabbi bolygók, bázisok és csomópontok szektorai között térugró-kapuk biztosítják az átjárást. Az már más kérdés, hogy az irányítás egyáltalán nem olyan, mint amit bárhol is megszokhattunk. A szokatlan gombkiosztásra most nem akarok időt fecsérelni (azt úgyis mindenki átállíthatja), viszont a nehézkes navigálást nem hagyhatom szó nélkül. A legzavaróbb az, hogy az ugrókapuk aktiválásához muszáj előbb úti tervet készíteni. Ha mondjuk egy kapun át meglóg előlünk valaki, nem tudjuk a nyomában felnyitni a kaput, mert nem tudja a gép, hogy merre akarunk menni. (Az nem elég neki, hogy ott állunk a kapu előtt.) Azt is jó néven vettem volna, ha a megbízatások elvállalásával automatikusan kijelölődött volna a célpont – de nem így történik. Mindig manuálisan kell belépni a navigációs menüben, majd megkeresni és kijelölni az irányt. Persze azt hozzá tehetjük, hogy miután megbarátkoztunk a gombkiosztással, a navigációs teendők elvégzéséhez elég az az idő, ami alatt a hajó (gépi irányítással) kijön a dokkból. A cél megadása után pedig a gép már automatikusan számolja ki az útvonalat: a HUD-on sárga kerettel lesznek megjelölve a kapuk, amelyeken át kell haladnunk.



Hosszú tanulóidő

Egy dolgot nagyon hiányoltam a Terminusból: az igazán hatásos bevezető küldetéseket. Van ugyan egy gyakorlás mód, de az csak épphogy a kezelő billentyűk felét magyarázza el. Ha egy játéknál muszáj a kézikönyvet elővenni, az megítélésem szerint már rég rossz. Ennél a játéknál pedig nem csak hogy elő kell venni, de garantáltan 2-3 óra megy el azzal, hogy az irányítást tanulmányozzuk. Elsősorban a célzás nem áll kézre. Például máig nem tudom, hogyan lehet megtalálni egy ránk támadó hajót – vagy hogy egyáltalán van-e ilyen lehetőség. Mert azt tudom, hogyan lehet a legközelebbi célpontot befogni, csakhogy az lehet a saját társunk is. Egy nagy csetepatékban szinte lehetetlen kiigazodni. Vajon ez az opció miért nem csak az ellenségre vonatkozik?


A kereskedelmi bázisok a magamfajta kalózt is szívesen látják


Kicsi a világ – legalábbis ha már feltalálták a térugrást

A HUD-dal viszont meg lehetünk elégedve. Nem kell ahhoz befogni a hajókat, hogy lássuk, hova tartoznak: minden megjelenő hajó színes vektorokat húz maga után, ami egyrészt jelzi a haladási irányukat, másrészt a színük mutatja a hovatartozásukat. A sajátjainkat nem lehet eltéveszteni, mert ugyanolyan színű csíkot húznak, mint a HUD-unk.

A tájékozódási eszközök az Elite óta változatlanok: van egy 3D-s térkép középen, azon láthatjuk, mennyien vannak a közelben. Itt jegyzem meg: ha netán valakinek az egyszínű pixelekből álló kozmikus por grafikai effektusa csípné a szemét, hát az is a HUD miatt van. Azok ugyanis nem törmelékdarabok, hanem csak a HUD által generált jelek. Annak érdekében rajzolódnak ki, hogy érzékeljük a sebességet.

Túl nagy falat

A Terminus – amint már szó volt róla – hálózatra lett optimalizálva, és ez sajnos erősen rányomja a bélyegét az egyjátékos módra. A legzavaróbb az, hogy terminus technicus: túlságosan is "real time". Fölösleges bosszúságot okoz, hogy még az options menübe sem tudunk úgy kilépni, hogy ne menjen tovább a játék. Kiváltunk mondjuk az irányítás részletezéséhez, s mire megtaláljuk a "befogás" billentyűjét, már rommá is lőtték a hajónkat. De az is nagyon "kedves", hogy a legjobb küldetéseket pillanatok alatt elkapkodják mások. Még arra sincs idő, hogy végigolvassuk a megbízás szövegét, nem hogy még mérlegeljünk is. Az egyetlen vigaszunk az állásmentés. Egy mentést követően szépen nyugodtan végigböngésszük az ajánlatokat, s miután megvan a legkedvezőbb, visszaugrunk az időben, s egyből arra "harapunk rá". Egy újabb kellemetlenség tud lenni, amikor elvállalunk egy "útonálló" megbízást, de valaki időközben likvidálja a célpontot. Úgy vallunk kudarcot, hogy közünk nem volt a dologhoz. Igaz, ennek az ellenkezője is előfordul: ha egy támadó missziót vállalunk be, és valaki elvégzi helyettünk a melót, ugyanúgy megkapjuk a fizetségünket.

Amikor a Terminust kézhez kaptam és láttam, hogy 3 CD-n terpeszkedik el, úgy gondoltam, az Elite rajongóknak újabb egy évre meg lesz a napi programjuk. A terjedelem azonban egy kicsit csalóka.

Az egyik CD kizárólag csak a videókkal van tele (ami egyébként érthetetlen, mert csak egy intro van, meg a különböző befejezések), a harmadik lemez pedig egy egyszerű audio CD. (Szép, atmoszferikus zenét komponáltak a játékhoz.)

A játék által kínált izgalmakat sajnos nem mérték nagyon bőkezűen. Idővel kissé egyhangúnak tűnik az egész. Mérgesedik a politikai helyzet, satöbbi, de a magunk dolgában nem érzünk jelentős változást. Vásárolunk plusz hajókat meg fegyvereket, de elég hamar hozzájutunk a legdrágább felszereléseikhez is. Összegezve: nincs olyan sok hajó, nincs olyan sok fegyver, és nem olyan nagy az űr, mint azt az Elite-ben vagy az X – Beyond the Frontierben.

Ami pedig a grafikát illeti: az említett grafikai hanyagságok még elnézhetőek lennének a programnak, csakhogy röhejesen magas a gépkövetelmény, ráadásul a nagyobb csatáknál még le is lassul a program.

Olybá tűnik, hogy túl nagy fába vágta a fejszéjét az amerikai fejlesztőgárda.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Nem rossz Elite leszármazott – de egy kis szoftver cég nem tud csodát művelni

végítélet

82%

Ha Ha Ha – olcsóbb, mint valaha

Ha unod a másolt CD-t, de nincsenek tízezreid

Ha a gépedre is költenél egy keveset

Ha egyszerüen csak egy jó programra vágysz

akkor

EZT VEDD MEG!





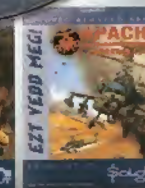
EVM

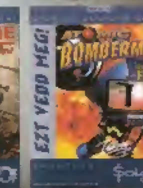
2999,- 2999,-


1944


Admiral Sea Battles

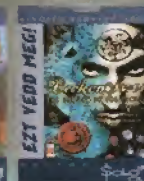

Army Men

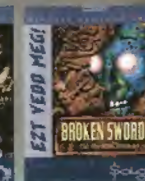

Apache Longbow


Atomic Bomberman

1999,- 1999,-

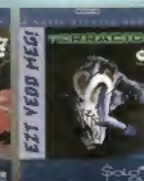

Worms

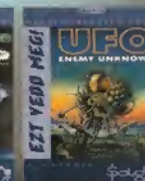

Broken Sword


Broken Sword 2


Screamer Rally


Screamer


Terracide


UFO


Warcraft

Ha szeretnél a reklámemberünk lenni, akkor küldj egy jól sikerült grimaszt a szerkesztőségünkbe! Fődíj: 1 éves előfizetés

DARK REIGN 2

★ Prológus 3D-ben

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Pandemic Studios
Kiadó: Activision
website: www.darkreign2.net
Minimum konfig: PII266, 64MB RAM
Ajánlott konfig: PII300, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Ismétlés a tudás anyja – szokta mondani a tanár a nehéz fejű diáknak. De vajon a tudáson kívül a sikerhez is ugyanez az út vezet? A Pandemic szerint biztosan, hiszen nem átallottak majdnem ugyanazzal kijönni, mint három évvel ezelőtt. Ráadásul – ha lehet ezt mondani – ez már sokadszori ismétlés. Az eredeti Dark Reign sem volt más, mint egy Command & Conquer klón, most ez a második rész pedig egyszerűen csak egy 3D-s C&C klón. A szembetűnő változás tehát annyi, hogy a játékot ezúttal egy frankó 3D-s engine működteti.

A nagy háború előtti idők

A Dark Reign 2-ben még majdhogynem az egymással háborúzó felek is a Command &Conquerből lettek kiollózva. A JDA nem csak a hangzásában tér el alig a GDI-tól, hanem a jellegét tekintve is hasonló szervezet: a törvényes kormány hatalmát biztosító hadsereg. S hogy ne legyen elég a párhuzamból: velük szemben – csakúgy, mint a NOD esetében – egy kultikus alapokon egyesült bagázs képviseli a lázadókat: ők az ún. Sprawlerek.

Amióta George Lucas kijött a Baljós Árnyakkal, szinte mániájukká vált a játékgyártóknak, hogy a folytatásoknál visszafele haladjanak az időben: a Dark Reign 2-vel is ez a helyzet. Az első rész előzményeit ismerhetjük meg, tehát az egész galaxist feldúló háború bölcsőjében, a Földön járunk valamikor a huszonhatodik században. A sorozatos háborúk, a túlnépesedés és a természeti kincsek pazarló kitermelése együttesen szépen lassan romba döntik a planétát. Néhány nagyokos bürokrata egyszer csak azzal a "zseniális" tervvel áll elő, hogy a Földet "terra(re)formálni" kell. Nos ez adja meg a kegyelemdöfést a bolygónak. Nem gondolnak arra, hogy a távoli bolygókra kifejlesztett gépek, melyek arra lettek kitalálva, hogy a szilikon alapú izotóp, a Taelon kitörését előidézzék (ami a legolcsóbb energiaforrás), milyen hatással lesznek majd a Föld kérge alatt lejátszódó szeizmikus folyamatokra. A bioszféra végveszélybe kerül: nap, mint nap véletlenszerű földrengések tépázzák meg a Földet.

A népesség számára két alternatíva létezik. Ha gazdag és szép vagy, bebocsátást nyerhetsz a kupolák alá épült városokba, ahol az Elit réteg tengeti jólétben az életét. Ha azonban csóró vagy, az isten sem ment meg a földi pokoltól. Pontosabban egy módon lehet csak megszabadulni: ha valamelyik kolonizációs misszióra jelentkezik az ember, melyekkel az új paradicsomot keresi a kormány az Elit számára, hogy majdan végleg elhagyhassák a Földet.



A kupolákon kívül rekedt Sprawlerek sokkal többen vannak, mint a bentlakók, ám van egy nagy hibájuk: sosem értenek egyet. Ahány nemzetség, annyi szokás. Ezt tudja jól a JDA (Jovian Detention Authority) is, mely épp az ellenkezője: jól szervezett, olajozottan működő hadi gépezet. De ha a Sprawlerek egyszer összefognak, ki tudja mi lesz a vége...


Egy kőtábla a szentélyben – de miért érdekli ez a JDA-t?

Az engine

A játékban – ahogy az már a műfajban szokás – természetesen mindkét fél választható. Indulásnál három játékmódot kapunk: folytathatjuk a fent leírt történetet egy hadjáratba belevágva (Campaign), hálózaton vagy Interneten keresztül kapcsolódhatunk be egy-egy csatába a Multiplayer opcióval, illetve az utóbbihoz hasonlóan egyedi meneteket játszhatunk a gép ellen is (Instant Action). Megválaszthatjuk, milyen terepen akarunk küzdeni és milyen színekben, s ami külön érdekesség: itt is lehet szövetségeket, azaz teameket alakítani. (Azt mondjuk zárójelben jegyzem meg, hogy a program igazán figyelhetné, hogy van-e ellenség kiválasztva. El lehet indítani úgy is a játékot, hogy csak egy csapat szerepel, mire a hosszas töltögetés után rögtön megkapjuk a "Győzelem" feliratot.)

Azt rögtön tapasztalhatjuk, hogy az alkotók rendkívül büszkék a 3D-s engine-re: már csak a főmenü pontjai is egy város közepén helyezkednek el. Mindenképpen el kell ismerni, hogy a Dark Reign 2 az egyik legszebb RTS. A külső helyszíneken szépen ívelő dombok, hegyek váltakoznak, és a hegyek valóban hegy nagyságúak. No és szemlátomást nem csak egy mellékes látványeffektus a 3D: a meredekebb lejtőkön nehezebben kapaszkodnak fel az egységek, és akadnak hegyoldalak, amelyek felett csak a levegőben lehet átvágni.

Ahogy haladunk előre, egyre klasszabb tájakban gyönyörködhetünk. Külön említésre méltó a vízeffektus, hiszen a tavak víztükrén visszaverődik a háttérben húzódó hegyek képe, sőt ha esik az eső – merthogy az időjárás is változik a játékban – még fodrozódik is a felület. (A tükröződés mondjuk szépen igénybe is veszi a processzort, úgyhogy némi lassulás tapasztalható.) Az egyetlen ami kicsit igénytelen maradt, az az animáció. Jóllehet csak akkor


A bombázás előtt nem árt gondoskodni a légvédelemről


Az Enforcerek számára nem gond egy kis emelkedő

olyan feltűnő, hogy természetellenesen szedik a lábukat a katonáink, amikor közelről látjuk őket, márpedig erre ritkán van példa. Több nézet is választható, de az F1-gyel aktiválható testközeli nézet inkább csak hangulati elemnek tekinthető: leginkább az alapban beadott madártávlat használható.

De ez már talán a kezelés tárgykörébe esik.


Egyesek meglógnak a bolygóról...na nehogy má' hagyjuk!

Mintaszerű kezelés

A Dark Reign 2-ben azt lehet különösképp nagyra értékelni, hogy a 3D cseppet sem vált a kezelhetőség hátrányára – nem úgy, mint a Battlezone esetében, ahol az egységek között barangolva kell átlátni mindent. (Még teljes felülnézet is választható, ami ugyan semmissé teszi a 3D nyújtotta élvezeteket, viszont értelemszerűen a legnagyobb rálátást nyújtja a hadszíntérre.) A szép 3D-s köntös rendkívül simulékony – értsd: az irányítást kivételesen ésszerűen alakították ki. Az irányítópanel úgy néz ki, hogy bárhol is vagyunk, közvetlenül hozzáférhetünk a gyáraink termelési mutatóihoz és ikonjaihoz. A képernyő bal alsó sarkában helyezkednek el a "fiókok", ahol az épületeink ikonjai megjelennek. Ha rájuk kattintunk, nyomban megjelenik, miket gyárthatunk – anélkül, hogy elvesztenénk a fonalat az aktuális hadműveletünknél. De ha úgy kívánjuk, oda is válthatunk: ez esetben duplán kell kattintanunk.

A gyárak menüpontjainál intelligens módon nem csak azt jelzi ki a gép, hogy miket tudunk előállítani, hanem azt is, hogy miket tudnánk, ha lenne hozzá megfelelő infrastruktúránk. Piros színben látszanak azok a dolgok, amihez nincs meg a szükséges felszerelés, s ha egy kicsit rajta hagyjuk az ilyen ikonokon a pointert, nyomban az is kiíródik, mi az, ami hiányzik.

A megrendeléseink leadásán túlmenően még néhány sajátságos utasítással is elláthatjuk a gyárakat. Például gyülekező pontokat rendelhetünk hozzájuk, amikkel az elkészült utánpótlást automatikusan egy ponthoz irányíthatjuk. Minthogy waypointokat is meg lehet adni, ezt a gyülekezőhelyet akár egy előzőleg megadott útvonalhoz is csatlakoztathatjuk, s így az újoncainkat úgy küldhetjük őrjáratozni, hogy oda se bagózunk. (Amúgy teljes csapatokat is "ráfuttathatunk" a waypointok által behatárolt utakra.) Az épületek menüiben ezen kívül áramtalaníthatjuk, vagy le is bonthatjuk az egyes létesítményeket, hiszen erre is szükség lehet – hogy hogyan állunk anyagilag és energiaügyileg, azt a jobb felső sarokban jelzi ki egy panel. Ahogy fejlődik a technológia, úgy újabb dolgok válnak gyárthatóvá, de hozzájuk természetesen a létesítményeket is korszerűsíteni kell: így az épületek kapcsán még az upgrade parancs az, ami említésre méltó – és persze figyelemre méltóan drága.


Hiába, szép dolog a háború...

A mobil egységek mozgatásáról annyit, hogy aki valaha már játszott a C&C-vel vagy a Red Alerttel, irányításilag rögtön "képben lesz". A csoportos kijelölésen kívül a szokásos módon (vagyis a Ctrl plusz a számbillentyűkkel) fix csapatokat is alkothatunk: ezek fiókjai a képernyő jobb alsó részén kaptak helyet. Ha már létrehoztunk csapatokat, az épületeknél ismertetett módon válogathatunk köztük: csupán egyet kattintva rájuk akár a távolból is – a mini térképet használva – kijelölhetünk nekik új célpontokat.

A mini térkép annyiból még segít is, hogy az aktuális célpont körül mindig egy karika pulzál. Csak az nem túl okos dolog, hogy a térkép túlságosan is "mini", és sajnos még csak belenagyítani sem lehet. Ráadásul elég sötét is, minek eredményeként nehéz halálpontosan kiigazodni rajta.

Az egységeinknek – ez szintén nem újdonság – különböző típusú viselkedési formulák közül választhatunk. Alapvetően mindegyikük harcos, azaz warrior módban van (azt az ellenséget célozzák be, amelyek ellen a leghatékonyabbak, és üldözik is azt), de a visszahúzódó felderítőtől (scout) a mindhalálig küzdő terminátorig terjed az ötös skála. Ezen kívül különleges parancsokat is kiadhatunk, úgymint elhagyni az aktuális szakaszt, vagy néha szükség van őriztetni bizonyos személyeket vagy gépeket, és felderíteni is elküldhetjük néhány emberünket – főként, ha idegesít minket a fog of war. Van külön támadás parancs is, ami akkor lehet hasznos, ha netán egy tereptárgyat kell elpusztítani.

Vagy például - ha sejtjük, hogy valahol egy álcázott ún. fiend rejtőzik -, hát odapörkölhetünk neki úgyis, hogy pusztán a talajt célozzuk be.

Néhány jellegzetesség

A terepen lávaszerű folyamok jelzik a helyeket, ahol a Talelon előtört a föld alól – a lelőhelyek természetesen nem kifogyhatatlanok. Dicséretes megoldás, hogy amikor egy nyersanyag-feldolgozót építünk, a begyűjtő autónak nem feltétlenül kell megmutatni, hova menjen betakarítani: ha elég közel van a lelőhely, odatalál magától is. A játékban az anyagi helyzetünket a Taelon-bányászat határozza meg. Tulajdonképpen egy az egyben ugyanúgy kell kiépítenünk a haditermelést, ahogy azt már a C&C-féle játékokban megszokhattuk. Először megfelelő helyre kell irányítanunk az építkezési felszerelést szállító járműveket, aztán jöhet a parancsnoki központ megalapozása, ami mellé nem árt mindjárt napenergiájú áramfejlesztőt is beüzemelni. Így gyárthatunk úja építő felszerelést, s jöhet a katonákat kiképző körlet, a hadi gépezetek gyára, ja és persze a nyersanyag-feldolgozó – hogy csak az alapokat említsük. Van persze még számos más kiegészítő, úgymint kameratornyok, vagy az erőfalak. Az építkezést – pontosabban az időt – felgyorsíthatjuk a "/" billentyű lenyomásával, de ez csak akkor ajánlatos, ha nincs más teendőnk közben (és persze multiplayer játéknál nem működik).

Az egységek közül most csak a legérdekesebbeket emelem ki, hiszen amúgy könnyű kitapasztalni melyik hol vethető be: azt kell csak megjegyezni, melyik rendelkezik, mondjuk föld-levegő fegyverrel, melyiknek van valamilyen rendhagyó tulajdonsága, és így tovább. Mellesleg már a küldetések is úgy vannak kialakítva, hogy ezeket folyamatosan megtanulhatjuk. Teszem azt: egy áthatolhatatlan védelmi rendszer véd egy völgyet? Hát akkor át kell vágni a hegyeken! S ehhez milyen egység szükséges? A levegőben számyaló Enforcereket könynyen kilövik a Sprawlerek, viszont az ilyen terepakadályokat gond nélkül leküzdik: ez esetben tehát a rendszer generátorát velük tudjuk megsemmisíteni.



Az égi áldás elől jobb kereket oldani...

Rokon lelkek

C&C: Tiberian Sun

Az RTS játékok etalonjaként számon tartott – de már igencsak öreg – C&C folytatása tavaly nem keltett túl nagy visszhangot. Megmaradt a 2D-nél, s mondhatni megmaradt C&C-nek.
(ld. 576 '99/9 – 90%)

Battlezone 2

A Pandemonic Studios másik nagy dobása, amivel az ún. "fps combat strategy" műfajt próbálták már másodjára is népszerűsíteni – nem csüggedve az első rész felemás fogadtatásától.(ld. 576 '00/2 – 83%)

Nos akkor jöjjenek az érdekességek! A Scaver (Sprawlers) és PsiTech (JDA) a gépek karbantartásáért felelős egység. Ugyanazt a feladatot látják el, mint a bázison építhető szerelőüzemek, csakhogy ők mobilak, s ebből kifolyólag a csatatéren tudják elvégezni a munkát. Hasonlóan a gépekhez a katonáknak sem kell mindig kórházba vonulniuk: a PsiTech a gyógyításhoz is ért. A Scaver ez utóbbi tudással sajnos nem rendelkezik, ellenben ő meg csapdákat tud állítani. A csapda láthatatlan az ellenfél számára – hacsak nem fedezi fel még az építése közben, vagy fel nem deríti egy Warden robottal. Utóbbi egyébként a már futólag említett Fiendeket is fel tudja térképezni.

A játékmenet egy érdekes mozzanata a kémkedés – a kém neve a JDA-nál Shadowhand, a Sprawlereknél pedig Infiltrator. A spion át tud vedleni az ellenség bőrébe, s el tud vegyülni annak sorai közt – csak az a fontos, hogy ne az ellenség szeme előtt váltson köpönyeget. Ha sikerül bejuttatnunk valakit az ellenség vonalai mögé, három módon hasznosíthatjuk. Ha a parancsnoki központba hatolunk be, láthatjuk az összes csapatmozgást. Amennyiben a kémünket a nyersanyag-feldolgozóba suvasztjuk, ellophatjuk a termelésnek egy részét. Végül az se rossz, amikor az áramfejlesztőkbe helyezzük el: úgy meg természetesen energiát tudunk zsákmányolni.


Bőséges a taelon készlet – itt az idő (és a hely) finomítót építeni!

A teljes hadjárat 10-10 küldetésből áll mindkét fél számára. Egy RTS játéktól szokatlanul, rendkívül sok a közjáték melyek jellegzetessége, hogy a játék saját engine-jével készültek, és valójában a játékból vannak kivágva. Ezt úgy kell érteni, hogy mondjuk egy jelentősebb eseménynél körbejár a kamera a csapataink fölött (némi kommentár kíséretében), és ilyenkor pontosan ugyanannyi és ugyanolyan egység szerepel, mint amennyivel és amilyennel odamentünk. Nekem tetszettek ezek a betétek, noha hallottam már olyan véleményt, hogy túl sűrűn van megszakítva a játékmenet. Közjátékok vannak továbbá a küldetések előtt is. A sztori szempontjából a Sprawler hadjárat (szerintem) jóval szimpatikusabb: általában a klánok vezéreinek tanácskozását láthatjuk, ahol megtudjuk miért, és mit kell elvégeznünk, míg JDA tisztként mindössze elfogott rádióüzeneteket hallgathatunk, s az így kapott küldetések valahogy szedett-vedettnek tűnnek. Maguk a feladatok ettől eltekintve mindkét oldalon változatosak: hol védelmezni kell valakit, hol minél gyorsabban lerohanni egy területet, stb. A teendők mindig több fázisra vannak osztva. Például el kell vágnunk az ellenség menekülési útját egy űrhajó szétlövésével, mire jön a következő utasítás: le kell zárnunk egy völgyet, mielőtt még az erősítésük megérkezne. Az aktuális feladatok mindig egyértelműek, mert nem elég, hogy elmondják őket, de újra el is olvashatjuk a parancsainkat az eredménykijelző menüjénél – ráadásul a térképen is jelölve van minden.


Vajon minek ekkora tanácsterem? Talán túl levesesen beszélnek...?



Mi nem ismerjük Széphidi Klárát – tán csak nem ő az ott a JDA plakátokon?

A mesterséges intelligencia – amennyire az a viselkedéstípusok áttekintésénél már szóba került – viszonylag okos, de sajnos nem problémamentes.

Mint a C&C klónoknál általában, leginkább a túlerő taktikájára kell támaszkodni, csakhogy mit érünk 15-20 harcossal, ha egyszer csak az első négy tüzel. A katonák rendkívül ügyesen megtalálják az utat a térkép minden apró zugába, de amikor egymásnak ütköznek, csak tipródnak a másikat lökdösve – holott már rég harcolniuk kéne.

Az ellenség is gyakran művel ostobaságokat. "Órákig" tudnak szenvedni a csekély stratégiai értéket képviselő kamerák szétlövésével, mikor már rég a gyárainkat lőhetnék ripityára.

A kitaposott úton

A Dark Reign 2 egy nagyszerű játék azok számára, akiknek a C&C-ből sosem lesz elegük. Nyersanyagot kitermelni, harckocsikat gyártani, katonákat kiképezni, és elvégezni a küldetésben foglaltakat: ennyi. Ez ugyebár egy fikarcnyira sem nevezhető újdonságnak, viszont ha sosem unjuk meg a jól bevált sablont, akkor kit érdekel? A klónok közül a Dark Reign 2 az egyik legjobb – s majdnem biztosan a legszebb. A zoomolható nézetekből látható 3D-s táj cseppet sem szögletes, rajta minden fa kilőhető, s szépen világosodik ki a már felderített terep, illetve vesznek el félhomályba a látóterünkön kívül eső részletek. A különböző fegyverekhez különböző fényeffektusok és robbanások tartoznak, s még a vér is fröcsög a talajra. A külcsínnel nincs gond.

Az már más kérdés, hogy az egységek között egy sem akad, ami komolyan beindítaná az ember fantáziáját. Mindegyik figura vagy jármű átlagos kinézetű.

Amikor legyártunk valami vadonatúj dolgot, nemigen kerít a hatalmába minket az a kárörvendő érzés, hogy "hű ezzel most hogy befűtök azoknak a nyomorultaknak". Nem véletlen, hogy a járművek közül nem soroltam fel egyet sem: azon kívül, hogy néhány evidenciát mondanék róluk, semmi egyedi vonást nem tudnék megemlíteni.

A szokásos harckocsik és lépegetők alkotják a repertoárt. Ezt pedig azért tartom nagy bajnak, mert a harci kedvünk kissé megsínyli - nem igazán van hangulata a dolognak. Főként nem az egyéni csatázgatásoknak, bár szerencsére a hadjáratok azért nem rövidek, és az Internetes lehetőség is adott.

Mellékelve van továbbá egy nem hivatalos editor is, amivel mindenki próbálkozhat a saját szakállára pályát szerkeszteni.

Mindehhez hozzátehetjük: tartani lehet tőle, hogy még mindezekkel együtt sem lesz elég a játék a megrögzött rajongókon kívül mást is lenyűgözni.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■□□□
ZENEBONA	■■■■■■■■□□

summa summarum

Egy Command & Conquer 3D-s enginnel felturbózva: ennyi mindössze az egész

végítélet

78%

POMPEI

★ Elfüstölt helyek...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Arxel Tribe
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.pompeigame.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

„Lassú léptekkel közeleg az istenek bosszúálló haragja, de a megtorlás késlekedését kiegyenlíti annak súlyosságával."

Latin szállóige

A szlovén - olasz - francia illetőségű Arxel Tribe olyan játékokat fejlesztett már, mint a The Ring, ami egy Richárd Wagner opera átirata. Itt a Nibelung legenda bizarr techno-fantasy köntösben kerül feldolgozásra, vagy vegyük példának a tavaly év végén a boltokba került Faustot. A nagyra vágyó varázsló történetét egy romantikus horror kalandjáték keretei közé illesztették. Ezt a játékot már a francia székhelyű Cryo kiadó dobta piacra, amelyik mint köztudott, a napjainkban kicsit visszaesett népszerűségű kalandjátékok még mindig elkötelezett zászlóvivője. Ők olyan sikeres alkotásokat tudhatnak maguk mögött, mint az Atlantis sorozat vagy az Ubik. Nagyjából fél éves munka után (ami sajnos meglátszik a végeredményen, de ezt majd később) az Arxel kirukkolt a legújabb játékával, ami nem más, mint a címben említett Pompei.

A játékkal egy trilógia első része kerül a kezünkbe. Ez ugyan nem derül ki magából az intróból, csak a mellékesen elolvasott reklámszöveg után tudtam meg. A történet szerint Adrian Blake híres skót régész magára vonja az istenek haragját, pontosabban a babiloni Istár istennőjét. Vagy a görög Aphroditéét, vagy a római Vénuszát, kinek melyik mitológia tetszik jobban oda helyettesíthető valamelyik név, tetszés szerint. A Hölgynek az az isteni ötlete – persze, hogy isteni, mi más is lehetne – támadt, hogy ennek a szegény régésznek mindenképpen be kell bizonyítania a szerelem felsőbbrendűségét. A vágy istennője tehát elrabolja hősünk kedvesét, Sophiát. Visszadobja messze az időben, történelmi korokba, hogy mit sem tudva igazi énjéről éljen ott. Adriannak pedig követnie kell őt a múltba, megtalálni majd újra és újra meghódítania Sophiát. Hogy mégis mely korokban kell majd kutatni hölgyünk után, még jótékony homály fedi kivéve az elsőt, ami az ókori Római Birodalomban, az I. században játszódik. Sőt a szemfülesebbek azt is tudják melyik városban, ugye? Nyert, igen Pompejiben (az angolban, sőt általában más nyelvekben nincs ott a "j", de a magyarban igen, – ezért csak akkor nem írom bele, ha a játékra utalok).



Szívünk hölgye



Korzózás...

Az pucér néni átka

A bevezető képsorokon a következő történet bontakozik ki: Adrian 1918-ban, egy jereváni barlangban fekűdt lázálmoktól gyötörve, amikor egy áttetsző, meztelen női alak jeleni meg előtte... *Beteg vagyok. Reszketek a láztól. Bolond voltam, hittem a jelenésnek. Istár volt az és így szólt: - Nem hiszel bennem, és abban hogy a szerelem reinkarnálódhat életeken át. Bírád leszek és megátkozlak, hogy korokon át keresd, amit elutasítasz. – Egy éve történt ez, ebben a barlangban, ugyanezen a hegyen. Megbetegedtem, magas lázam volt. Fel kellett adni a kutatást a korona után. A török kísérők előre látták a halálomat. Istár...az istennő...a fantom megjelent. Azt ígérte meggyógyít, ha szeretem őt, de visszautasítottam nem hittem benne. Én Sophiát szeretem, és válaszoltam. Aztán vége volt, és a láz is elmúlt. A következő nap véget ért a háború. Visszatértem Angliába, Sophiához, a könyveimhez, a térképeimhez. De az átok egyszer csak beteljesült, az esküvőnk előtti éjszaka szerelmem eltűnt. Őt követtem ide. Az istennő elvette tőlem. Azért vagyok itt, hogy megtaláljam. Biztosan megbolondultam, hiszen már nem vagyok lázas, mégis látom a mosolyát. Delíriumba eshettem...*

A következő pillanatban az ifjú régész a fejét fogva tápászkodik fel. Egy római ház udvarában, vagyis átriumában találja magát csupán egy szál tógában. Egy testetlen hang így szól hozzá: - *Nem ismersz fel. Én vagyok az Istár, vagy ahogy a görögök ismernek - Aphrodité. Pompejiben vagy, Sophia itt él. Augusztus 20 -át írunk, Titus uralkodásának első évében járunk. Öt napon belül a Vezúv kitör, a város elég a forró hamuban és sziklaesőben. Pompeji elpusztul és elfelejtik évezredekre. Négy napod van arra, hogy megtaláld Sophiát és rábeszéld, hogy tartson veled.*

Mit is csinálunk mi itt tulajdonképpen?

Nekem már maga a történet körítése is egy kicsit erőltetettnek tűnt, hát még maga a folytatás. Ébredésünk után egy ládában talált szerződés felhasználásával sikerül tökéletesen eladni magunkat, mint egy ifjú marsiellei gall, akit házigazdánk Popidius fia, Secundus küldött haza Pompejibe, hogy felvirágoztassa a campaniai borterme-

Rokon lelkek

Dracula's Resurrection

Az év elején megjelent francia gótikus horror miden tekintetben dicséretet érdemel. Hihetetlen mennyiségű igényesen kivitelezett animáció, látványos panorámaképek, nyomasztó hangulatú komolyzene, pergő és izgalmas történet. Alapműnek lehet venni a kalandjátékok kategóriáján belül. (ld. 576 '00/2 – 79%)



A másik főszereplő

lést. Szerintem azért az egy kicsit furcsa, hogy hipp-hopp az ember majd' kétezer évet visszarepül az időben, egy idegen civilizációban találja magát, és még csak nem is furcsállja. Sőt olyan hozzáértéssel kezel mindent, minta született római lenne.

Tehát, mint köztiszteletben álló római patrícius nyomozhatunk az áhított nő után. Az elkövetkező négy nap során tulajdonképpen gatyába rázzuk az egész várost. Itt segítünk egy kereskedőnek megkötni egy jó üzletet, ott leleplezünk egy fickót, aki cinkelt kockákkal játszott, amott meg az úton magát megmakacsoló szamarat bírjuk jobb belátásra. Egyébként legtöbbször talán ez a szerencsétlen állat szerepel, minden nap van valamilyen szerepe, a végén még ránk is sózzák elég drágán, de persze a jókkal együtt ő is megmenekül a pusztulástól. Mindeközben sikerül kideríteni hol is lakik Sophia: Octavius Quartio házában él, mint felszabadított rabszolga és a villa asszonya neveli, mint saját gyermekét. Hogy ne legyen olyan könnyű a dolgunk azt is megtudjuk, hogy a lányt már tíz éves korában odaígérték egy törekvő, felszabadított rabszolga fiának, akinek van egy nagyon gonosz besúgója Octavius házában és minden lépésünket nyomon követi...

A játékot több fejezetre osztották, négy nagyobbra a négy napnak megfelelően és két kisebbre, az utolsó éjszakára, és a pusztulás reggelére. A játék nem időre megy, vagyis a napok csak akkor érnek véget, ha megoldottunk minden ránk kiszabott feladatot.

Pompás város ez a Pompeji

A Pompei látványvilága sajnos kimerül abban a jó ötletben, hogy rekonstruálták a város régészetileg feltárt részeit. A helyszínek előre rajzolt képekre vannak bontva, amelyek teljes panorámaképet nyújtanak. Magukban ezek elég látványosak, de általában elég egy futó pillantás a legtöbb helyszínre. Alig akadt egy-két olyan rész a játékban, amikor megálltam gyönyörködni a látványban. A fejlesztők pluszban beleépítettek ebbe egy zoomot is, vagyis oda, ahová nézünk, az előre nyíllal öthatszoros közelítésben is élvezhetjük. Pontosabban élvezhetnénk, mert az előre renderelt képekben a zoom során gyönyörű pixelvirágok nyílnak, úgyhogy erről a lehetőségről gyorsan leszoktam. Valamilyen pozitív látványelemként akarták ezt beépíteni, mert gyakorlati haszna nincs, vagyis nem kell használni, hogy mondjuk eldugott tárgyakat találjunk meg. A másik a mozgás. Nekem beletelt egy kis időbe, amíg a minden fázismegjelenítés nélküli békaugrásokba beleszoktam. Ha az ember elindul az egyik irányba, nem lehet tudni, hogy éppen mennyit fog a térben előrehaladni, így az ismeretlen helyeken mindig vad forgolódás kezdődik, helymeghatározás féleképpen. A társalgások során kapunk egyedül külső nézetet, de abból néha többet is, mintha több kameraállásból vették volna fel hősünk beszélgetéseit, ami viszont elég tetszetős. Mindezek közben a figurák végtagjai, és feje meg-megmozdul, mintha finom nyári szellő lengetné azokat.



Látod, ők már mindannyian lefeküdtek aludni...


A boldog befejezés: aki jó, az úgyis megmenekül

Az irányítás megnyugtatóan egyszerű. Kurzorunk egy összetekercselt papirusztekercs, ami kinyílik és megjelenik rajta az akciónak épp megfelelő ikon. Lépéslehetőségnél egy nyíl, beszédnél és a tárgyak felvételénél egy nyitott kéz, a tárgyak használatánál a kéz ráfonódik egy gömbre, vagy valami ahhoz hasonló bigyóra. Ezt a bal egérgombbal lehet aktivizálni, a menüt és a tárgyak listáját a jobb gombbal. Ekkor a felső sorban, diszkréten és áttetszően megjelenik a tárgylista. A használható eszközök viszonylag szépek, ami itt annyit jelent, hogy a legtöbbet első ránézésre fel lehet ismerni, de ha ez nem lenne elég a nevük is megjelenik alattuk. Használni, vagy letenni csak akkor lehet őket, ha muszáj. Vagyis nincs rá mód máshová pakolászni, letenni vagy egymással kombinálni őket. Ha betelik a sor, jobbra tolva az egeret jelenik meg a többi, de hat-hét dolognál úgysincs nálunk több.



Ki Róma ellen tör...

Használni úgy lehet őket, hogyha rákattintunk valamelyikre – ilyenkor automatikusan kilépünk a menüből, vissza a játékba – és megkeressük azt a részt az épp aktuális játékterületünkön, ahol a tárgy már nem átlátszó, hanem valóságosnak tűnik, majd odakattintva, ha jót használtunk történik valami. A térképet a space billentyű lenyomásával lehet előhozni, majd el is tüntetni, de csak akkor, ha nem kattintunk valamelyik térképnegyedre. Ez azért szükséges, mert csak ekkor tudunk bármit is normálisan elolvasni. Szóval, ha benne vagyunk az egyik részben, csak és kizárólag úgy tudunk kibújni belőle, ha a bal alsó sarokban a dátumra rákattintunk. Ezt az opciót egyébként semmi sem jelöli, én is csak a nagy eszemmel meg a húgom tanácsával jöttem rá.

Mit kapunk a pénzünkért?

A Pompeit úgy hirdetik, mint a szabad lehetőségek játéka. Bejárhatjuk a város utcáit, tereit, házait. A cselekmény több szálon fut, a befejezésre számtalan mód adódik. A fenti állítások közül sajnos egy sem igaz. Nem is tudom, hogy engedhetik meg magának a kiadó, hogy olyan dolgokra hivatkozva próbálja meg eladni a játékot - becsapva a vásárlókat - ami nem fedi a valóságot. De nézzük csak sorjában. Ez nem a szabad lehetőségek játéka, a cselekmény olyan lineáris, mint az ezermérföldes ausztrál autóút. Egyszerűen csak azt lehet megcsinálni ami következik, például csak akkor jelennek meg a szereplők, ha szükség van rájuk. A várost nem lehet szabadon bejárni, csak a negyedik nap végére, akkor is csak úgy a negye-dét. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy nyílnak meg sorban előttünk a területek. Befejezésből is természetesen csak egy típus létezik, nem számítva azt, hogyha elbukunk a történet valamelyik részén. Ezzel a saját magam által kitermelt tudással felvértezve tudtam egyáltalán némely esetben tovább



Kétezer éves jelen



Pompeji a pezsgő életű kereskedőváros a Vezúv tűzhányó lábánál feküdt Nápolytól délre, beljebb a szárazföld belsejében. A település ugyanazt élte meg, mint Nápoly és környéke többi városa: eleinte görög volt, majd samnis uralom alatt állt. Azok közé a városok közé tartozott, amelyek lakói az I. században harcoltak a rómaiak ellen a szabadságért. Ezért városi jogait elvették és Sulla veteránjait telepítették a falak közé, akik felvirágoztatták a települést.
Pompejiben Itália és a mediterrán világ népeinek számos képviselője élt. A város római colonia lett, Sulla unokaöccse védnöksége alatt állt. A sok veterán megváltoztatta nemcsak a lakosság összetételét, hanem nyelvét, szokásait és intézményeit is. A város külső képe is elrómaisodott; gazdagodott, gyarapodott, kb. 20 000 lakosa volt, közöttük sok iparos és kereskedő. Meggazdagodott polgárai villaházakat építettek. A város karbantartását elhanyagolták, mivel ellenségtől már százötven éve nem kellet tartaniuk. Amikor a Kr. e. 62-ben a nagy földrengés tetemes károkat okozott az épületekben, azonnal nekifogtak, és még szebbé akarták tenni Pompejit. Ennek a munkának a befejezésében akadályozta meg őket a Kr. e. 79-ben Vezúv emlékezetes kitörése.
79. év augusztus 24-én délután egy órakor következett be a katasztrófa. A város felett megjelent hamufelhőből szünet nélkül hullott alá a forró hamu és a még forróbb homok, kavics. Három nap alatt 6-7 méter vastag rétegben borította be Pompeji egész területét. Aki a tengerpart felé vette az útját, az úton lelte halálát. Akik házaikba bújtak a gázoktól és gőzöktől fulladtak meg, és így temette el őket a forró hamu.
Pompeji eltűnt a föld színéről, romjai fölött hosszú évszázadok alatt új talajrétegek képződtek. Eleinte csak szórványosan és találomra kutatták a hajdani város elsüllyedt maradványai után, de később tudo-mányosan megszervezett, technikailag tökéletesebb módszerekkel folytatták az ásatási munkálatokat. Sok minden került napvilágra – úgymond – konzervált állapotban, mert a hamueső vastag rétege légmentesen elzárta a betemetett épületeket, tárgyakat, embereket. Feltárultak a város utcái, épületei, lakóinak használati tárgyai. A kőbe vésett feliratok, szobrok, freskók, sőt még egy-egy ott pusztult ember vagy állat testének körvonalait is sikerült rekonstruálni, mert ha maguk a testek rég porrá is váltak, formáik világos lenyomatot hagytak a kővé szilárdult hamuban.
A XVIII. század óta többé-kevésbé folyamatosan tárják fel a várost, ma már nagyjából háromnegyede járható be. Ez már akkora terület, hogy egy egész nap is kevés minden utcáját bebarangolni.
Csak érdekesség képpen: a Nápolyi Régészeti Múzeumban nemrégiben újra megnyitották a nagyközönség előtt azt a hírhedt kiállítást, ami az ókori Római Birodalom, többek között Pompeji erotikus, pikáns képzőművészeti alkotásait mutatja be. Van egy ötletem hová kellene nyaralni menni...



jutni, az egyébként nehézkes és kicsit gyermeteg történetben. De akkor még nem is szóltam a bugokról!
A megszállott játékost úgy érhet egy-egy ki nem javított programhiba, mint egy arculcsapás, a kalandjátékokban a "bogarak" pedig jogosan megalapozott dührohamokat okozhatnak. A Pompeiben két csúnya hibával találkoztam, amelyek egyértelműen a tesztelők felületességére utal. Nem áll szándékomban leírást körmölni ide, de szeretném, ha az utánam indulók kitaposott ösvényen haladnának, és szórakozásukat nem tenné tönkre ilyesfajta csúnyaság. 1. : az első nap, amikor bemegyünk a tavernába, a kocsmárosnak sír a szája, mert olyan hülye, hogy nem tudja, hogyan kell alkalmi mérleget eszkábálni. A párbeszéd során rá lehet kérdezni pár szereplőre és a kosarakra. Ha csak a legvégén kérdezünk a kosaras feladványra, akkor a program feladat megoldása után is beadja a kocsmárost, aki újra utasít, hogy meg kell oldani, de már a felhasználható tárgyak nélkül! Kész elakadás, ezért oldjuk meg a problémát elsőként, aztán beszélgessünk vele. 2. : szintén a kocsma, a második napon. Valahová az asztal és a szék közé kattintva bukkan elő az addig láthatatlan kereskedő, akivel kockajátékot kell játszani.
A Pompei két CD-ből áll, az első körülbelül kétszáz megát pakol fel, és előzékenyen megkérdezi hogy igényeljük-e a DirectX 6.0 verzióját, ami nagyjából két éve jelent meg. Az intró megtekintése után már nem is lesz szükség az első lemezre, csak a befejező animációnál kéri újra. Az intrót utólag megtekintve ébred rá az ember, hogy végig olyan részletek vannak ideszemezgetve, amik a későbbiekben is újra meg újra feltűnnek. Őszintén bevallva, egyik sem túl látványos, az utolsót is csak az dobja fel hogy jó hosszú, bár annak sincs rendesen vége.
A főmenüben a Play opció és a szokásos Load és Save mellet – amelyek jól és gyorsan használhatóak – találjuk a Visit Mode-ot. Ezt a lehetőséget felhasználva be lehet járni az egész várost (talán ezt írták a reklámanyagban), akárcsak egy virtuális turista. Természetesen itt nem lehet játszani, csak nézelődni. A Preferencesben a hangerőn kívül a háromdimenziós hangzást, és a feliratozást lehet ki-be kapcsolni. A fejlesztőknek piros pont ezért a lehetőségért, jó nagy adag bosszúságtól mentik meg az embert csak azzal, hogy olvasni is lehet az angol szöveget, ugyanis több karakter igen változatos akcentusban beszéli a nyelvet, sőt némelyik kifejezetten hadar. A Status menüben az amfora telítettsége jelzi, hogy nagyjából hol tartunk a történetben. A játék talán legérdekesebb része mégis az Encyclopaedia.

Egy kis történelemóra

Az enciklopédiát nemcsak a főmenüben, de a játék legelején megszerezhető amuletten keresztül is bármikor el lehet érni. Könnyen olvasható, viszonylag egyszerű angol szövegek ismertetik Pompeji és a Római Birodalom kultúráját. Ez a kis fejtágító jól megszerkesztett, hyperlinkes tagolású és általában a helyszínhez kapcsoló oldalon csapódik fel, ha a játék során kulturális segítség szükségeltetik. A történelemről, a társadalomról, a városban imádott istenekről olvashatunk nagy általánosságban, viszont sokkal részletesebb infókat kapunk magáról a város épületeiről, utcáiról, egyéb helyeiről több mint száz eredeti helyszínen készült fotóval. Tényleg tanulságos és jó móka összehasonlítani a fényképeket és a játékban rekonstruált helyszíneket. A fejlesztők felhasználták a legújabb régészeti kutatásokat a Múzeumok Nemzetközi Szövetségének segítségével, és megpróbálták a lehető legpontosabb képet adni az ókori Pompejiről. De akkor még nem is beszéltem arról, hogy a lakókról is rengeteget megtudtak a régészek: a Pompeiben előforduló fontosabb közéleti személyiségek ténylegesen éltek, és amennyire tudható, azokat a posztokat töltötték be, amit a játékban.
Ha maga a kalandjáték nem is okoz maradandó játékélményt, annyi bizonyos hogy egy teljes, átfogó képet ad egy kétezer éve elpusztult településről, annak minden részletességével. Ha most ott állnék a Fórumon, Pompeji főterén biztos, hogy tudnám melyik épület mi volt, és hogy melyik utcán induljak el, ha valahova el akarnék jutni.
Összegzésképpen nekem az a benyomásom, hogy ez a game elsősorban tanító célzatú. Megismerteti az embert közelebbről is a történelem egy elég látványos, de nagyon pici szeletével. Sajnos csak másodsorban tudnám ajánlani, mint játékélményt. A történet nem túl izgalmas, a zenétől az ember egy idő után falra mászik – végig dramatikus komolyzene szól, brrr – az animációk messze elmaradnak a mai színvonaltól, a grafikán is lenne még mit javítani. A kiadó hosszú játékidőt ígér, nekem úgy tizenöt órába telt a teljes végigjátszás, de szerintem egy kalandjáték rajongónak nem is kell több csak ennek a fele, ez pedig tényleg nem sok idő. Viszont aki játékőrült, és még a történelmet is szereti, annak szívesen ajánlom. Most megyek, és újra megnézem a Gladiátort a moziban.

Balage

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Több és igényesebb munkával jó kalandjáték lehetett volna – így csak belekukkantani érdemes

végítélet

70%

ACOMP Zenith

Tulajdonságok

- Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Fury MAXX videokártya 64MB
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Zenith

- Intel Pentium III 650MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

264.900 Ft

ACOMP Zenith

- Intel Pentium III 733MHz
- 8x DVD meghajtó

294.900 Ft

ACOMP Xplorer

Tulajdonságok

- Intel® Celeron processzorral
- ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Xplorer

- Intel Celeron 533MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

154.900 Ft

ACOMP Xplorer

- Intel Celeron 600MHz
- 8x DVD meghajtó

179.900 Ft

ACOMP Base

Tulajdonságok

- Intel® Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Base

- Intel Celeron 500MHz

119.900 Ft

ACOMP Base

- Intel Celeron 600MHz

129.900 Ft

ACOMP Athlon

Tulajdonságok

- AMD® Athlon processzorral
- ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP Athlon

- AMD Athlon 650MHz

179.900 Ft

ACOMP Athlon

- AMD Athlon 750MHz

194.900 Ft

Az ACOMP Zenith egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcs számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATi Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsó sorban az ABIT egyik legjobb Pentium III alaplapja: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is. Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk.



Az ACOMP Xplorer egy igényesen kialakított játék- és munkagép Intel® Celeron 533 vagy 600MHz-es processzorral. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. A TV kimenetes ATI Expert2000 32MB-os videokártyájával, éles és kifogástalan minőségben nézheti TV készüléken is a DVD filmeket! Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk. A rendszer alapját az ABIT VT6X4 alaplapja képezi.

Az ACOMP Base gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 500 vagy 600MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps FaxModem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 4.3GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az ACOMP Athlon egy igen nagy teljesítményű AMD processzorra épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbja a SoundBlaster Live!, elegendő 12.9GB merevlemez kapacitás és 32MB-os Riva TNT2 Vanta videokártya. Kérje a gépet OEM Windows 98-cal és máris minden készen áll a játékok fogadására!

KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

EMPIRE OF THE ANTS

★ Nyüzsgés a fűben...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Microids
Kiadó: Milla 2000
website: www.microids.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

A Milia 2000 nevű francia kiadó több fejlesztő céget felkarolva új üzleti stratégiába kezdett, fellebbentette a fátylat a fejlesztő műhelytitkairól. Így került előtérbe a Microids is, akinek fejlesztő műhelyében készült az Empire of the Ants ami-vel az európai piacra kívánnak betörni.

"A hangyák birodalma"... Igazad van, így elsőre nem tűnik valami érdekesnek, de csak elsőre. A játék alaptörténetét Bernard Werber azonos című regénytrilógiája adta amely eddig több mint húsz nyelven jelent meg és a négy-ötmilliós eladott példányával igazi bestsellernek számít. Na ez azért nem véletlen! Ha kicsit is foglalkoztál már a hangyák életével, akkor tudhatod, hogy csodálatos, magasan fejlett civilizációban élnek. Ez a különleges hangya civilizáció még nyomaiban sem hasonlít az általunk létrehozott közösségekre. Két ennyire különböző civilizáció itt egy dimenzióban, a Földön egymás mellett, és viszonylagos békében egymással, legalábbis addig, amíg nem a mi lakásunkat szemelik ki élelemszerzésük színterévé.

Ha kicsit is megpróbálsz betekinteni a hangyák társadalmába, látni fogod, miben rejlik társadalmuk nagyszerűsége, és mitől különleges annyira. A legérdekesebb talán a magas szintű szervezettségük. A tökéletes királyság mondhatnám. A támadó és védelmi rendszerük szinte egyedülálló, és a hangyatársadalom tagjainak specializálódása miatt egy bolyon, egy családon belül minden a leghatékonyabban működik. Szinte minden feladatra megtalálható az arra specializálódott csapat. Így külön vannak akik a királynőt gondozzák, vannak akik a petéket szállítják és vigyáznak rájuk, van akinek a boly tisztán tartása a feladata, vannak akik a boly békéjére vigyáznak, és vannak külön támadó katonák. Nos ez így olyan egyszerűnek tűnik ugye? Pedig nem az. Mindez csak a látszat. A felszín alatt kegyetlen harc folyik, de nem a hatalomért, hanem a puszta létért. Ennek a kegyetlen harcnak lehetsz te is a részese, irányítója ebben a teljesen új, és szokatlan módon játszható játékban.


A hangyának nyolc lába van, mégis megbotlik?!

A játék során mintegy hatvan féle rovarral kerülhetsz kapcsoltba, szinte valamennyi rovarfajtával mely a hangyák élőhelye körül előfordulhat. A játék fejlesztése során az egyes rovarfajok viselkedésének minél tökéletesebb modellezése adta a munka jelentős részét. A mesterséges intelligencia manapság minden játék nagyon érzékeny pontja, de mivel ebben a játékban megjelenő szereplők nagyon is valóságos lények, a viselkedésük minél pontosabb modellezése valóban komoly munkát igényelt. Ráadásul a hatvan fajból legalább húsz hangyaféle, és ezen alfajok viselkedésének különbözőségét megalkotni rendkívül nagy kihívást jelentett.



A történet, amibe csöppensz mivel Bernard Werber könyvének adataptációja részben követi a regénytrilógia cselekményét, így a tizenkilencedik küldetés végére még az emberekkel is kapcsolatba fogsz kerülni.

A megjelenés

Az első, ami mindenkinek szembe fog tűnni, az a csodálatos grafika. Amikor elkezdődött a játék azt hittem még mindig az intrót nézem, pedig nem. Ez már maga a játék volt. Egyszerűen nem tértem magamhoz a döbbenettől, hogy mennyire nagyszerűen néz ki minden. Ezt a hatást pedig még fokozta a kameraállások szinte végtelen beállítási lehetősége. Egyszerűen gyönyörű. A táj, az erdő mikrovilágának kidolgozottsága tökéletes. A hajladozó fűszálak, az elszórt gallydarabok, a szirmukat hullató virágok, a váltakozó napszakok, az időjárás. Mind-mind teljesen élethű.



Az ősz beköszöntével időnként villámlik, dörög az ég, esik az eső, és ahogy közeledik a tél, a hőmérséklet is csökken, és a többi rovar visszahúzódik a rejtekhelyére. Az amit végül is itt hiányoltam, az csupán annyi volt, hogy az évszakok változása a tájon nem vehető észre. Sajnos csak az üzenetekből derül ki, hogy beköszöntött az ősz vagy a tél.


A király(nő)i lakosztály

A hangok

A játék során végig kellemes zene és az erdő hangjai adják az alaphangulatot, csicseregnek a madarak, brekegnek a békák, ciripelnek a tücskök, zúg a szél a fák között, ha vihar van, dörög az ég, az esőcseppek kopognak a faleveleken. Ha valami fontos történik egy kellemes női hang adja tudtunkra. Játék közben egészen úgy éreztem magam, mintha a fűben hasalnék egy kellemes ligetes erdőben, és onnan figyelném a hangyák szorgoskodását.

Az irányítás

A játék irányítása az, ami a legnagyobb újdonságot jelentheti. Emlékeztek bizonyára a Majesty játék menetére. Ott az egységek irányítása nélkül kellett a birodalmat kormányozni. Nos itt is valami hasonlóval találkozhatunk. De hogy is történik mindez? Nos először is van a bolyban egy királynő, aki minden bolytag szülőanyja. A te "megrendelésedtől" függ, hogy a tojásokból kikelő hangyák milyen típusúak lesznek, dolgozók, támadó vagy védő katonák, vagy a tojások gondozói lesznek, esetleg egy hercegnő, vagy éppenséggel egy mindenes. Te szabhatod meg, hogy mikor és hová milyen típusú terem épüljön a bolyban, raktár vagy inkubátor szoba vagy éppenséggel őrhely. Szintén mi határozzuk meg, hogy a feladatoknak milyen prioritása legyen, mi legyen a legfontosabb feladata a dolgozóknak. Na persze ez még nem jelenti azt, hogy ha menetközben az élelem begyűjtés elé helyezed az építőanyag szállítást, vagy a peték szállítását, akkor minden dolgozó fejvesztve rohanni fog az új feladatot elvégezni. Először szépen befejezik amit addig csináltak, és majd csak azután kezdik meg az újabb feladatot. A játék során egyedül a katonáknak mondhatod meg, hogy merre menjenek, mit csináljanak és mikor. A katonák azok, akikkel felfedezheted a boly környékét, megtalálhatod velük az élelem begyűjtő zónákat, a boly továbbépítéséhez szükséges anyagok lelőhelyét, utasíthatod őket járőrözésre, a felbukkanó más rovarok megtámadására, a dolgozóid megvédésére, kirendelheted valamennyit a bolyból, és természetesen bármikor vissza is küldheted őket a Királynő védelmére.

A dolgozóknak csak a területet jelölheted ki, hogy ott számukra fontos dolgot találhatnak, vagy mit és hová építsenek, de hogy mikor azt már nem te döntöd el.

A játékmenet

Ez eddig olyan egyszerűnek tűnik igaz? Pedig nem az. Mivel valós idejű stratégiáról van szó, nem fogod kényelmesen hátradőlve nézni az eseményeket. Ahogy telik egy-egy küldetésben az idő, és ahogy minél

Rokon lelkek

Majesty
Az első olyan RTS amit úgy irányíthatsz, hogy gyakorlatilag mindenki azt csinálja ami a dolga a te beleszólási lehetőséged nélkül. (ld. 576 '00/4 – 86%)

SimAnt
Szintén a hangyák életének stratégiáját szimuláló játék, mely ha jól emlékszem, a Sim-sorozat egyik legelső tagja volt. (ld. 576 '92/4 – 90%)


Az ellenség járőrei

messzebb merészkedsz az "otthon" biztonságától, úgy sűrűsödnek az események. A dolgozóidat folyamatosan támadni fogják az avar más lakói, a Királynőnek mindig újabb, és újabb igényei lesznek, elfogy az élelem, elfogy az építőanyag, megtelik a raktár, kevés lesz a hely a tojásoknak, túl sok lesz a hulladék a bolyban, amit el kell szállítani, elfogy a lelőhelyen az élelem és kereshetsz újat. Szóval nem lesz időd a kényelmes nézelődésre, a nyüzsgő mozgó folyamatosan szaporodó család irányítása felügyelete folyamatosan le fogja kötni a figyelmedet, ez biztos. Tehát igazi valós idejű stratégia vagy inkább szimulátor? Nem is tudom. Én inkább stratégiának nevezném, bár erősen hajlok felé, hogy a Sim sorozathoz hasonlítsam ezt a játékot. Ami miatt stratégia inkább, az a folyamatos csatározások és az ellenség állandó zaklatásának jelenléte.



Néhány jó tanács

Az első, amit célszerű szem előtt tartani, az a boly nagyságának és létszámának, valamint a felfedezett területnek megfelelő mennyiségű katona csatasorba állítása. Minél messzebbről szállítják a dolgozóid az élelmet, és a boly építéséhez szükséges nyersanyagot, na és mindezt minél több helyről egyszerre, annál több katonára lesz szükséged, mert a többi rovar előszeretettel támadja meg a dolgozóidat az útvonalon, ahol mozognak, és bizony hamar el tudnak így fogyni. Ha nincs dolgozó, nincs élelem, a királynőnek nincs több petéje, nincs utánpótlás, szóval a boly szép lassan kihal. Ha egy lelőhely környékén nagyon megsokasodtak a támadó rovarok, akkor tiltsd le annak a lelőhelynek a használatát addig, amíg a katonáiddal meg nem tisztítod a környékét. A másik legfontosabb dolog, hogy mindig legyen a bolyban és a közvetlen környékén elegendő katona, aki megakadályozza a többi rovar bejutását a bolyba, mert ha oda bejutnak és elérik a királynődet, nagy valószínűséggel megjelenik a "Mission failed" felirat, hacsak nincs tartalékban hercegnő, akiből királynő lehet. Mindig ügyelj arra, hogy legyen elegendő élelem és építő anyag, mert az évszakok változásával a boly élelem fogyasztása is változik, a tél beköszöntével pedig vissza kell hívnod minden családtagot a biztonságot adó bolyba. Ilyenkor ugye mindenki a felhalmozott tartalékokból él.


Hangyabo(l)yok és hangyagirl-ök egy rakáson



A kezelő szervek

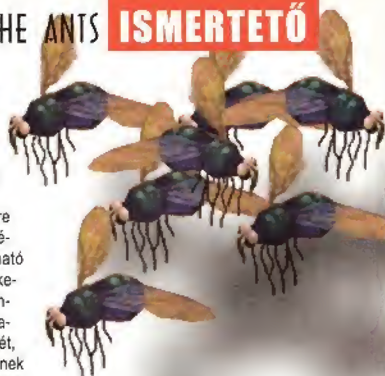
A játék során egy jól áttekinthető kezelőpanel és a néhány "hotkey" az, ami rendelkezésedre áll. A kezelő panelen van egy "minimap", amin folyamatosan áttekintheted a területet, amelyet már birtokba vettél, és egyetlen egérkattintással oda ugorhatsz, ahol valami fontos történik. Láthatod a rendelkezésedre álló élelem és építőanyag mennyiségét, a boly létszámát és az előhívható menükben szabályozhatod az építkezést, beállíthatod milyen típusú hangya keljen ki a petékből és beállíthatod a feladatok fontossági sorrendjét, valamint megnézheted a boly életének statisztikáját. Az egérrel mozgathatod a kamerát és adhatod ki a parancsokat, de természetesen minden funkció a billentyűzetről is elérhető. A kamerát forgathatod, scrollozhatod, és a zoomolhatod. Egyedül a nézőpont szöge az, amit nem lehet változtatni. A térképen található egységek ikonja állandóan látható a képernyő azon szélén amerre a jelenleg nézett helyhez képest éppen található, így anélkül is kijelölhetjük például egy egységet támadásra vagy helyváltoztatásra, hogy a kameránk látószögében lenne és ugyanígy akár a kijelölt egységhez is ugorhatunk a jobb gomb megnyomásával. Az egységek új helyének kijelölésére nagyszerűen használhatjuk a "minimap"-ot is, mivel ha kijelöltünk egy csapatot, a "minimap"-on is kijelölhetjük a helyet, ahová küldeni akarjuk. Vagy például egy ellenséges rovar megtámadásához elegendő annak megjelenő szimbólumára kattintani, és a kijelölt egység máris megtámadja. Ehhez még csak nem is kell a kameránkat a megfelelő helyszínre vinni. A "minimap"-on a saját dolgozóid fehér ponttal, a kijelölt katonák zöld ponttal, és a többi rovar egy-egy "X"-el van jelölve. Érdekes újítás még, hogy a hangyáid, vagy egy csapat katona állapota jelölve van az ikonjuk mellett lévő kis négyszöggel, melynek színe úgy változik, ahogy a csapat állapota, zöld színűtől a pirosig. Az ugye természetesen, hogy a piros szín nem sok jót jelent.

Multiplayer

Természetesen, mint minden ma megjelenő játékban itt is megtaláljuk a multiplayer részt. Lehetőségünk van az interneten, helyi hálózatba kötve, és közvetlen gép-gép kapcsolatban háborút vívni emberbarátainkkal. Multiplayerben egyszerre legfeljebb nyolc játékos küzdhet meg egymással. Egy területen nyolc család versenyezhet az élelemért az építőanyagért és küzdhetnek a bolyok egymás ellen.

Összegzés

Az nem valószínű, hogy ez a játék lesz az év stratégiai játéka, vagy szimulációja de feltétlenül pályázhat az egyik legkülönlegesebb játék címre. Végül is a sok, egy kaptafára készült játék között üdítő színfolt a játékpiacon az újfajta irányításmódjával és a sok újítással. Furcsának találtam, hogy nem tudtam a nehézségi szintet állítani, és bizony már a harmadik küldetésben is 10 perc után bent volt az ellenség a bolyban, ami miatt hamar kezdhettem elölről. Tehát nyugodtan kijelenthetem, hogy nem egy könnyű, lazán pár óra alatt végigjátszható játékkal állunk szemben. Akinek lesz hozzá türelme, annak bizony meg fogja mozgatni az agysejtjeit a feladvány, hogy hogyan élje túl a boly azt az első időszakot, amíg nincs elegendő katona készenlétben a védelemre.





Az egy CD-n lévő játék mellé adalékként egy elég részletes enciklopédiát is kapunk a játékban megjelenő összes rovar fajtáról, ami rovartani tudásunk hiányosságainak pótlására sem rossz segítség.

Ja és még egy kis adalékként csak hogy tudjátok, amíg-e cikket elolvastátok a földön talán született 100 ember...
– és körülbelül 1 milliárd hangya.

Clemi

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

RTS rajongóknak ajánlott, de felejtsék el, amit eddig a műfajról tudtak

végítélet

75%

WARLORDS BATTLECRY

★ Faj-gyűlölet a sötét középkorban

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Strategic Studies Group
Kiadó: Mattel
website: www.warlordsbattlecry.com
Minimum konfig: P233, 64MB RAM
Ajánlott konfig: PII 300, 128MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: LAN, Internet

Egyszer volt, hol nem volt, az óperenciás tengeren is túl, ahol az álmok könnyen valóra váltható, egy maréknyi lelkes fejlesztő belevágott, hogy elkészítsen egy olyan játékot, amely alapjaiban megváltoztatja a Real-Time stratégiák világát. Persze nem is kell mondanom, hogy sikerült nekik – miért is ne sikerült volna, hiszen a játék kitöltötte az addig éktelenkedő űrt, amely a számítógépes játékok közt terjengett. A Warcraft (mert hiszen erről van szó) világszerte Fantasy és RTS rajongók egész hadát szegezte hosszú órákra a monitor elé, hogy újra és újra megvívják dicső harcukat. Orkok az emberek ellen – ezek a mesebeli, mitológiai lények, mintha csak egy régi könyvből léptek volna elénk, hogy mindenre elszánt, gyilkos seregeikkel romlásba és pusztulásba döntsék az emberi civilizációt.

Mára ez természetesen már történelem... a folytatást mindenki ismeri, hiszen ki ne játszott volna még a Blizzard klasszikusával. Négy évvel ezelőtt kijöttek a második résszel, ami szép volt, jó volt, és bár nagyszerű játéknak bizonyult, az első rész szinvonalát sajnos nem ütötte meg...

A nagy sikeren felbuzdulva természetesen a fejlesztők mind kijöttek (és kijönnek ma is) saját Warcraft klónukkal, ki több, ki kevesebb babért aratva. A műfaj is több irányzatra szakadt, így segítve azoknak, akik többet, vagy egy kicsit mást akartak. Olyan klasszikusok születtek a RTS piacán, mint a Settlers, vagy az Age of Empires, ami szinte már nem is hasonlít elődjéhez, de legalább olyan ismert és népszerű lett.

És természetesen születtek génhibás, életképtelen klónok is, amik annak rendje és módja szerint eltűntek a süllyesztőben.

Persze a műfaj túlélet minden kudarcot, és manapság a Fantasy Real-Time stratégák kedvükre válogathatnak a jobbnál-jobb progik között. Törvényszerű azonban, hogy időről-időre megjelenjen egy-egy olyan játék, amely sárba tiporva a rajongók érzelmi világát, a sárga földig alázza a műfajt.

Hogy mindezt miért mondtam most el? Szerintem már ki is találtátok. A Warlords Battlecry sem más, mint egy Warcraft klón, de hogy több, vagy esetleg kevesebb – nos ez is hamarosan kiderül.

R.P.S.G.

Role-Playing Strategy Game: Így jellemezte a Blizzard a (reméljük) hamarosan megjelenő Warcraft 3. részét. Ez annyit tesz, hogy olyan stratégia, amely kihasználja a szerepjáték nyújtotta előnyöket. Valami ilyesmit akartak a SSG fejlesztői is összehozni a Warlords Battlecry-ban. Nem csupán egy fajt képviselünk, hanem önmagunkat. Ez így kicsit furcsán hangzik, ugye?

Nos, tulajdonképpen ez annyit tesz, hogy ezúttal a játék kicsit személyesebbé válik, egy bizonyos hős, egy vezető az, akit képviselünk – és rajta keresztül a népünket. Ő (vagyis mi) a játék főszereplője, ő viseli az általunk kitalált nevet, ő irányítja a sereget. Természetesen az élete fontosabb mindenkiénél, már csak azért is, mert személyiségének és képességeinek fejlődését nemcsak figyelemmel kísérhetjük, de befolyásolhatjuk is. De talán ne szaladjunk ennyire előre, hiszen van itt pár alapvető dolog, amit jobb tisztázni az elején.

Először is az Options menü. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: a hang, a kép, és egyéb beállítások rogyásig. Amit itt nem lehet beállítani, az már nem is létezik, hiszen még a vér fröccsenését is ki-, ill. bekapcsolhatjuk, tetszésünk szerint. Ez már egy jó pont a progi-nak, hiszen elég ritka az ilyen alapos beállítási rendszer.

A kezelés némileg eltér más stratégiáktól, márcsak a szerepjáték-beütés miatt is, ezért érdemes a Tutorial-lal kezdeni. Itt minden fogás elsajátítható, és egyből szembetűnnek a sokat emlegetett RPG elemek, de ezekről majd később.

Ha már mindent tudunk, amit a kezdetekhez tudni kell, nosza, vágjunk bele!

Kezdésképpen választhatunk campaign, single player, ill. multiplayer játékok közül. A campaign a Warlods Battlecry történetének végigjátszása. Itt csak az emberi fajt választhatjuk, és egyre nehezebb küldetések végrehajtása a feladatunk. Be kell valljam, némelyik küldetés bizony igen komoly kihívást jelent, az ellenség elég kemény tud lenni, és számomra ez is egy jó pont!

A single player tulajdonképpen nem más, mint egy a számítógép által előre eltervezett, vagy kívánságunk szerint véletlenszerűen legenerált terepen való háború. Itt már szerencsére bármely fajt választhatjuk, választék pedig van bőségesen: emberek, tündék, erdei tündék, "sötét" tündék, orkok, minotauruszok (?), élőholtak, törpök amerre csak a szem ellát. Itt is találkozhatunk egy szerepjáték beütéssel – hősünknek arcot választhatunk, természetesen fajától függően. A hős létrehozásánál beírhatunk egy jelszót is, ami a multiplayer játéknál kap szerepet.

Ezek után kiválaszthatunk egy már meglévő terepet, vagy ha akarjuk, a terepviszonyok kiválasztása után a játék generál egyet. Összesen 6 hőst helyezhetünk el a térképen, beállíthatjuk mindegyiknek, hogy milyen képzett legyen, milyen természeti források legyenek a közelében, és más finomságok.


Ork ostromgyűrű a humán várkastély körül


Egy hirtelen sült ork rendel!

A multiplayer módról igazán nem tudok mit írni, ugyanis amikor ki akartam próbálni, a neten nem találtam egyetlen Warlords szobát sem(!). Azt hiszem ez nem véletlen...

Mellékzöngék

Maga a játékmenet igen egyszerű, ahogy azt már megszokhattuk az ilyen típusú játékoknál. A legfontosabb dolog a természeti erőforrások és kincsek kitermelése. Négyféle anyagot kell bányásznunk, ezek közt tulajdonképpen semmi különbség sincs – bizonyos dolgok felépítéséhez az egyikből, más dolgokhoz a másikból van többre szükség, úgyhogy mindegyikből termelni kell, nincs mese. A bányákat nem tudjuk felépíteni, már meglévő bányákat kell "átkonvertálni" a mi oldalunkra. Ezt egyébként a későbbiekben bármilyen épülettel is megtehetjük, így könnyen és gyorsan lehet előnyt szerezni. Ez a képesség többnyire a hősünk kiváltsága, de bizonyos fajoknál más, alárendeltebb lények is képesek erre.

Az építkezés hasonlít az Age of Empires féle szintlépéses rendszerre:


Nem kell félni a szarvaimtól, nem bánt a bácsi...!


A nagy fehér mágus térdig gázol a hullákban

az épületeink egy része, de a főépület mindenképpen szintet kell hogy lépjen (bizonyos mennyiségű nyersanyag leszurkolása ellenében), különben megreked a technikai fejlődésünk. De a Warlords Battlecry nem csak ebben hasonlít az AOE-re: a különböző haderők előállítása is hasonlóképpen működik. A lovassághoz előbb lovardát, az íjászokhoz íjászkiképzőt kell építeni, szükség lesz piacra, és persze mindenek előtt kovácsműhelyre is, hogy legyen, aki elkészíti a fegyvereket.

Ugye milyen ismerős?

Építhetünk falakat, tornyokat, ahová íjászokat elhelyezve növelhetjük a torony hatékonyságát. A bányák kitermelését is növeli, ha odairányítunk pár parasztot. Ha úgy tartja kedvünk, kereskedhetünk is, bár én vallom, hogy ha valamiből kevés jutott Neked, ne habozz, vedd el! Ugyanez érvényes a diplomáciára is, akinek van kedve hozzá, csinálja – én jobb szeretem az ilyesmit kenyértörésre vinni;-)

Egy dolog van itt még, amiről tudni kell, hiszen az eddigiek egyszerűek voltak, mint a karikacsapás – száz és száz programnál tapasztalhattunk hasonlót. Ez pedig az a bizonyos szerepjáték vonás.

Ez tulajdonképpen nem más, mint hősünk személyének lépésenkénti, folyamatos formázása. És ez sajnos nem olyan sok, mint ahogy elsőre hangzik. Tulajdonképpen nem is áll többől, mint néhány varázslat megtanulásából, és bizonyos specifikálódásokból.

Például választhatunk, hogy milyen képzést akarunk: harcos, varázsló, ilyesmi – aztán a későbbiekben ezen belül tovább orientálódhatunk, például a harcoson belül is lehetünk mágikus beállítottságúak.

És tulajdonképpen ennyi az egész: van itt még min-denféle szentbeszéd moráról, meg ilyen fennkölt dolgokról, aminek semmi köze a játékhoz. Ha egy szerepjátékban, ahol pár fős csapattal kell véghezvinnünk egy küldetést, és csökken a szereplők morálja, az teljesen rendben van, de egy stratégiában több, mint valószínű, hogy nem ez fogja eldönteni a harc kimenetelét, hanem az erőfölény. Ahol több a fegyver, ott az erő, ez a stratégiák ősi, mindenki által ismert törvénye,



nem hiszem, hogy szükséges lenne ilyen dolgok belekeverése, mint a morál. Ha a mo-rál vészesen leesik, akkor annak csak egy oka lehet: hogy éppen vesztésre állsz – de semmiképp sem fordítva!

Illetve van itt még egy dolog, amit nemes egyszerűséggel "Quest" névvel illettek, ami ugyebár kalandot jelent – de sajnos semmi köze a kalandhoz. A "Quest" nem más, mint néhány a terepen elhelyezett ládikó és műemlék, ahonnan speciális felszereléseket szedhetünk össze, ha megfelelünk a feltett találóskérdésre. Minden küldetés előtt felvehetünk egy hőst a csapatunkba, ezzel is emelve seregünk ütőképességét.

Tulajdonképpen eddig tartottak a Warlords Battlecry szerepjáték vonásai, és valljuk meg, ez bizony nem sok. Valószínűleg akkor sem vesztettünk volna semmit, ha kihagyják a játékból az egészet...

A szomorú tények

Szeretem a stratégiai játékokat, ennek a műfajnak minden egyszerűségével együtt. Ennek ellenére a Warlords Battlecry nem fog a kedvenceim közé tartozni. A játék nagyon lapos, semmi újat, semmi izgalmasat nem tudott hozni az RTS-ek világába, ez az egész szerepjátékos "izé" sem tudott semmi ízt vinni bele. Valószínű, hogy a Warcraft 3 leendő babérjait akarták volna elorozni ezzel a húzással, hiszen a Blizzard előre beharangozta, hogy az új epizód szerepjáték elemeket fog tartalmazni, ahol hősöket irányítunk, és rajtuk keresztül alárendeltjeiket (hm. Ismerős...), és lesznek minotauruszok is (hát szerintem ez azért több, mint véletlen). Egy kicsit most kétségeim is támadtak a Warcraft 3-mal kapcsolatban, de bízok benne, hogy ott majd jobban meg lesznek valósítva ezek a dolgok.


Így lehet az épületeket rövid úton a magunkévá tenni!

Azt hiszem, épp a játék hihetetlen gyengesége miatt nem is sikerült multiplayer módban játszanom, hiszen ki is játszana épp ezzel, amikor annyi jó ilyen jellegű progi van a piacon.

Kár a Warlords Battlecry-ért, hiszen van néhány jó vonása: a figurák nagyon jópofán, szépen meg vannak rajzolva, egy kicsit olyanok, mintha átmenetet képeznének az Age of Empires karakterei és a Warcraft 2 bumfordi alakjai között. A terep is szép, a növényzet aprólékosan kidolgozott. Figurákból sincs hiány, a csontvázon át a vámpíron keresztül a sárkányig minden megtalálható (a sárkány számomra különösen tetszetős volt, nagyon szépen ki van dolgozva!). Mindezt sajnos ellensúlyozza a menürendszer csúnyasága – az egész olyan képregényszerű: tarka, csiricsáré, nem ilyen játékhoz való. Persze nem muszáj velem egyetérteni, biztosan van olyan is, akinek pont ez tetszik. A másik, ehhez hasonló dolog a zene és a hanghatások ellentmondása: míg a hangeffektek, és a karakterek hang-jai, az épületekre jellemző zajok azok kijelölésénél nagyon jól el vannak találva, a zene baromi gyenge, nem is értem, hogy tehették be egy komoly szándékkal megjelenő játékba.

Sajnos az egész játékra ez a kettősség jellemző: amint találtam valamit, ami tetszett, rögtön sikerült valami másnak lehervasztania a mosolyom. Maga az irányítás egyszerű és könnyű (mint a legtöbb esetben ebben a műfajban), van néhány jól eltalált megoldás, pl. kijelölhetjük a hősünket a Ctrl+H billentyűkombinációval is, ami nagyon hasznos. De a küldetések közti videók meg halál bénák...Szóval értitek? Amit nyerünk a réven, az elmegy a vámon. Lehet, hogy a Warlords Battlecry-nak csak időre lett volna szüksége. Talán jót tett volna neki, ha megvárja a Warcraft 3-at, hiszen más hibájából tanul az okos. Bizony, így nem lettünk gazdagabbak semmivel sem, bár igaz szegényebbek sem, hiszen gyenge RTS-sel Dunát lehetne rekeszteni. Azt javaslom, hogy mi csak várjunk türelmesen a Warcraft 3-ra, és ha addig csurran-cseppen valami jófajta stratégia, hát csapjunk le rá – a Warlords Battlecry-t meg tegyük el mélyen a fiókba...

VargaB.

Rokon lelkek

Warcraft

Minden Fantasy Real-Time stratégiák atyja, egy igazi klasszikus. Érdekes, hogy a Warlords: Battlecry egyszerre próbál hasonlítani az első, a második, és a még meg sem jelent harmadik részhez is. (ld. 576 '95/1 – 89%)

Majesty

Az első olyan RTS amit úgy irányíthatsz, hogy gyakorlatilag mindenki azt csinálja ami a dolga a te beleszólási lehetőséged nélkül. (ld. 576 '00/4 – 86%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A „még egy bőr lehúzása"-nak tipikus esete

végítélet

72%

STAR TREK: CONQUEST ONLINE

★ KEVERJÜK ÚJRA A STAR TREK-PAKLIT!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Genetic Anomalies
Kiadó: Activision
website: www.conquestonline.com
Minimum konfig: P75, 8MB RAM
Ajánlott konfig: P266, 32MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: Internet

Amikor hallottam hírét, hogy egy kizárólagosan online Star Trek stratégiai játék van készülőben, nagyjából valami olyan dolgot képzeltem magam elé, mint a MicroProse-féle Birth of the Federation. A szokványos fordulónkénti játékmenetre számítottam, hadi üzemekkel, gyárakkal, katonák kiképzésével, hadjáratok szervezésével.

Be kell valljam: tájékozatlan voltam. Noha egy Star Trek mozit sem hagyok ki, nem vagyok olyan nagy rajongó, aki mindent gyűjt a témával kapcsolatban, így nem volt róla tudomásom, hogy már létezik Star Trek ConQuest játék – csak épp nem CD-formátumban.

A Star Trek ConQuest eredetileg egy kártyás játék, azon belül is a "gyűjtögetős" fajtából. Utóbbit pedig azért kell kihangsúlyozni, mert ez a megjelölés az online változatra is ugyanúgy érvényes. A játék megvásárlásával, illetve későbbi regisztráltatásával ugyan hozzájutunk néhány paklihoz, amivel elindulhatunk, de ha a legjobbak ellen akarunk kiállni, új kártyákat leszünk kénytelenek kérni – és ezeket már nem adják ingyen.

A lapjárás

Nnna, most hogy így sikerült elriasztanom mindenkit a dologtól, azért illene elmondani, hogy mit is lehet ezekkel a virtuális paklikkal művelni. Bár kártyákkal kell játszani, a játék szabályai – számomra legalábbis így tűnt – a sakkhoz állnak közelebb. Túl nagy marhaságot egyébként biztos nem mondtam ezzel, mert a nyeréshez az egyik út pontosan az, ha úgymond sakk-mattot adunk az ellenfélnek.

A Star Trek univerzuma ezúttal egészen miniatűr változatban látható. Van egy bolygó, ami a sajátunk, van egy másik bolygó, ami az ellenfelünké (mert ha még nem mondtam volna, ezt a játékot egyszerre ketten játsszák), és ezek között pedig van az ún. semleges zóna, ami egy vagy három planétából áll (a kiválasztott térképtől függően). Ennyi csupán az egész "sakktábla" – itt kell megjegyeznünk: ehhez a játékhoz nem szükségeltetik semmiféle 3D-kártya, vagy bivalyerős processzor.

Nem kell túl magas IQ-szint annak kitalálásához, hogy a sakkfigurák szerepét a kártyák töltik be. Alapvetően ötféle pakli létezik: Föderációs, Borg, Klingon, Romulán, és vegyes. A választásunk a hadseregünk összeállítására lesz kihatással.

Az elsődleges célunk a semleges zóna birtokba vétele, ugyanis minden egyes meghódított bolygó plusz kontrol pontokat hoz a konyhára. Jogos a kérdés: mik is azok a kontrol pontok? A játék során valamennyi cselekedetünkért kontrol pontokkal kell fizetni, legyen az a mozdulat egy új "kártya" lerakása, az egységek mozgatása, vagy támadás. A kontrol pontokat fordulónként kapják a játékosok: a szülőbolygókért alapban 6 pont jár, a semleges zóna helyeiről pedig változó mennyiség folyik be – hacsak nem a játék egyszerűsített változatát játsszuk, aminél az utóbbiak mindig fixen 3-at érnek. A kontrol pontok halmozódnak, tehát ha egy fordulóban nem csinálunk semmit, a pontjainkat továbbvisszük.

Az egyszerű menetek

S ha már az Basic verzió szóba került, hát logikus, ha először az alapokat ismerjük meg, s csak utána fogunk neki a komolyabb (Advanced) játékoknak. A Basic játékban három fázisból állnak a fordulók. Az első fázis a lapok lerakása. A képernyő alján láthatjuk a 40 darabos paklinkat, amiben hajók, személyek és eszközök egyaránt szerepelnek. Minthogy a különböző lapok "benevezéséhez" különböző mennyiségű kontrol pontok szükségeltetnek, nem kezdhetünk például rögtön egy Ambassador-osztályú csillaghajóval. A személyek lerakásakor először azok mindig az anyabolygóra kerülnek, illetve a hajók pedig a bolygó körüli pályára. (A térképen könnyen megtalálhatjuk őket, hiszen mind a zónákhoz, mind a bolygókhoz tartozik egy-egy címke.) Fontos, hogy a személyeket majd csak azokra a hajókra tudjuk felsugározni, amelyek az adott bolygónál vannak – tehát kezdetben az otthonunk mellett. Más a helyzet az eszközök elhelyezésével. Hajóknak, vagy személyeknek bárhol adhatunk cuccokat, függetlenül attól, hogy azok a galaxis melyik pontján tartózkodnak. Extra phaserekkel láthatjuk el például az embereinket, vagy photon torpedókkal szerelhetjük fel egy támadó hajókat – ilyesmikre kell gondolni. Még a bezsuppolt személyzetnek is adhatunk dolgokat. Amikor rákattintunk egy hajóra, az információs ablakban megjelenik a "Crew" ikon, és ezzel nézhetjük végig, kik tartózkodnak a fedélzeten. Ha például invázióhoz készülődünk, így adhatunk fegyvert a katonáink kezébe – de már csak az emberek lesugárzásánál is ezzel nézhetünk be a hajókba.


Egy ilyen „ördögszekérrel" csak elbánik ez az Enterprise-utánzat



Az új lapok lerakása után a támadás fázisa következik. (Az előző fázist le kell zárni.) Ahhoz, hogy két hajó harcba tudjon keveredni, egyazon régióban kell lenniük. Több hajóval is támadhatunk egyszerre – azonban csak ha jelen van több gépünk is. A támadó hajókat csoportokba rendezhetjük, mire színes vonalak mutatják, ki-kivel fog megküzdeni. Persze az ellenség ugyanúgy támadhat, sőt ellentámadást is végrehajthat. Amennyiben van még hajónk a térségben, és az előtte még nem vett részt másik támadásban (legalábbis a fordulón belül), az ostromlott hajó védelmére kelhetünk vele. Ez azért kifizetődő, mert így eldönthetjük, melyik hajó kapja be a találatokat.

A sérülések nagysága a harcban résztvevő hajók tulajdonságai szerint kerülnek kiszámításra. Minden hajónak négy fő jellemzője van: mennyibe kerül az előállítása, mekkora a tűzereje, milyen erős a pajzsa, és hogy hányat léphet fordulónként. A tűzerő mindegyik hajónál egy intervallummal van meghatározva. Azon belül véletlenszerűen sorsolódik ki az egyes találatok súlyossága, ami aztán az ellenséges egység pajzsából vonódik le. A pajzsok nem regenerálódnak, tehát egy hajó addig tart, ameddig a pajzsa – legfeljebb extra pajzsok felszerelésével növelhető az élettartamuk.

A bolygókon ugyanúgy vannak csaták, mint az űrben, s nagyjából ugyanúgy is zajlanak, mint az űrben, csak épp személyek a főszereplők. Ugyanúgy minden szereplőnek megvan a maga tűzereje és a szívóssága. Viszont amint megfigyelhetjük, a személyek statisztikájában egy tulajdonsággal több látható: ez pedig a tekintély. Vannak olyan személyek, mint például a követek, akik szinte semmit nem érnek a harcban, viszont a tekintélyük miatt hasznosak tudnak lenni. Egy semleges bolygót például csak úgy tudunk elfoglalni, ha legalább egy olyan személy tartózkodik a felszínen, aki rendelkezik tekintély ponttal. (Ha már a bolygó körül a saját színünk látható, utána továbbállhatunk vele, de egy fordulót ott kell tartózkodnia.) A tekintély továbbá még egy szempontból is rendkívül fontos – de erről majd a haladó játéknál ejtünk szót.

A Basic játék fordulóinak a harmadik, s egyben utolsó fázisa az egységek mozgatása. Ebben a fázisban tudjuk a katonáinkat a hajókra/ról fel/lesugározni, illetve a hajókat más régiókba irányítani. Egyszerre csak egy régiót lehet repülni, és ez alól azok a hajók sem kivételek, amelyek netán kettőt léphetnek. A két lépés ugyanis csak arra vonatkozik, hogy miután csatáztunk egy hajóval, utána még ki- vagy besugározhassunk személyzetet. Nem árt amúgy megje-

gyezni, hogy egyszerre csak egy bolygóra sugározhatunk.

A játékot végül úgy nyerhetjük meg, ha az ellenség vezére, vagyis a hozzá tartozó "Q", egy olyan bolygón kezdi és fejezi be az egyik fordulót, ami nem a sajátja. Amikor a Q idegen területen kezd, azt nevezhetjük tehát sakknak, amikor pedig nem is sikerül ezen változtatnia, az a sakk-matt. A Q nem üthető le (ebben is hasonlít a sakkban lévő királyhoz), ezért csak egy módon kerekedhetünk fölébe: nagyobb tekintéllyel kell rendelkeznünk.

A komoly játék

Az Advanced módban jelentősen kibővülnek a szabályok. Először is – amint már a kontrol pontok gyűjtésénél is szóba került – a semleges zónában másképp "adóznak" a bolygók. Ezek a bolygók továbbá még helyi sajátosságokkal is rendelkeznek, amik szintén véletlenszerűen alakulnak ki. Megeshet, hogy például valahol pacifisták élnek, s ezért nem lehet harcolni: a bolygót így azzal lehet megszerezni, hogy ki tud magasabb tekintélyű személyeket odacsoportosítani. Előfordulhat aztán olyan is, hogy egy bolygó atmoszférája káros az embereinkre. Mindenesetre akár kellemes, akár kellemetlen a bolygó helyi hatása, csak az után tudjuk meg, hogy már odasugároztunk valakit – a felderítés tehát egy újabb adalék.

Az Advanced játék legfontosabb része, hogy "bejátszik" két új fázis. Az első, az "Aukció" a kirakodást követi. A játék első fordulójában e fázis ugyan kimarad, de utána annál fontosabb szerepet kap. Az Aukcióhoz külön egy tízes pakli tartozik, s abból sorsolódik ki egy-egy lap. Bármi szerepelhet az Aukción, kivéve a Q-t – "királyból" ugyebár mindkét félnek csak egy lehet. Ami csak ebben a pakliban fordulhat elő: eseményeket is beadhat a gép. A fázisnak azért Aukció a neve, mert a dolgok árverésre kerülnek. Aki több kontrol pontot tud felajánlani, az viszi el az adott cuccot. Az események különböző jópofaságok lehetnek: például szabadságolhatjuk az ellenfelünk egy katonáját, mire az kimarad három fordulóból. Igaz, van úgy, hogy közel sem ennyire kellemes az az esemény: mint amikor betegség támadja meg az egyik magas rangú személyt, s annak jelentősen csorbul a tekintélye. Az ilyen kényszerű eseményeket persze egyik fél sem akarja, úgyhogy ez esetben azért lehet licitálni, hogy ki NE kapja meg. A szavazás ekkor titkos, úgyhogy csak egy ajánlatot lehet tenni. Aki pedig szűkmarkúbb volt, az nem elég, hogy megkapja a "rontást", de ráadásul még el is veszti a felajánlott összeget.

Az Aukciónál gyakran olyan esemény is jelentkezhet, ami mindkét félre kihatással van: mint például amikor két fordulón keresztül le van tiltva az űrutazás. Az ehhez hasonló eseményeknél értelemszerűen nincs miért licitálni, ezért ezek azonnal bekövetkeznek, és jön a következő fázis...

A következő fázis pedig a Speciális mozgások fázisa – ez a következő újdonság. Az Advanced játékban sokkal fontosabb szerepe van a különböző személyeknek lévén, hogy egyesek rendkívüli képességekkel rendelkeznek. Nos ezeket a képességeket tudjuk kamatoztatni a Speciális fázisban. A személyiségek között megtalálhatók a Star Trek univerzum leghíresebb szereplői, és ezek persze mindig tudnak valami extrém dolgot. Worffal például hergelhetjük az ellenséget, mire a közelében mindenki képtelen lesz támadni (különben elveszti őket az ellenfél). Ha a Borggal vagyunk, és van egy királynőnk, asszimilálhatjuk vele az ellenfél csapatának egyik tagját. Van olyan Q, akivel pedig azt is meg tudjuk csinálni, hogy Q pontot szerzünk, avagy Q pontot veszünk el az ellenféltől (kontrol pontokért cserébe). Igaz is: még nem volt szó a Q pontokról!

Az Advanced játék Q pontokért zajlik: aki 10 Q pontot összegyűjt, az nyeri a játékot. (Jóllehet sakk-mattal továbbra is ugyanúgy lehet nyerni.) Q pontot legegyszerűbben úgy kaphatunk, ha egy forduló végén mi uralunk több bolygót. (Ha egálban vagyunk az ellenféllel, egyik fél sem kap semmit.) Továbbá – amint az imént is szó volt róla – bizonyos egységek is előállíthatnak Q pontokat. Nem csak maguk a Q-k képesek ilyesmire: például a 001-es Borg kocka termel egy Q pontot, ha sikerül elpusztítania egy ellenséges hajót. Hogy mely egységeinknek van ilyen tulajdonságuk, azt az egységek (lapok) tulajdonságai között találjuk meg.

Minthogy az Advanced játéknál már igencsak hosszadalmas minden egyes kör, a játék maximum 20 fordulóig tart. Ha addig senki sem szedi össze a 10 Q pontot, akkor az nyer, akinek több van belőle. Ha egyenlő a Q pontok száma, a területi fölény a mérvadó. Ha pedig ez utóbbi is megegyezik, akkor a kontrol pontok kerülnek összeszámlálásra. És ha netán-tán még az is egyenlő, akkor a játék döntetlen.



Azért az alapban beadott pakliban is van néhány érdekes „ász"

Ez a romulán kém most sajnos az ellenfelemet fogja szolgálni

Összegzés

A szabályok ismertetésével nem tudom, mennyire sikerült megértetnem a játék lényegét, de sajnos gyanítom, hogy az információhalmaz csak zavart keltett az érdeklődők fejében. Mindenesetre nem kell megijedni: a dolog nem annyira bonyolult, mint amennyire első blikkre tűnik. Egyébként is egy nagyszerű oktató rész gondoskodik a kiművelésünkről. A fentieket pontról pontra magyarázza el a program – anélkül tovább sem enged minket egy-egy leckénél, hogy minden egyes utasítást maradéktalanul végre nem hajtottuk. (Hogy ne kalandozzunk el a tárgytól, még az amúgy "legális" lépéseket sem tehetjük meg.) Az irányítás pedig pofonegyszerű: a bal gombbal nézelődhetünk, a jobbal cselekedhetünk.

Az mondjuk tény, hogy a tanulással rengeteg idő elmegy, s nem kis fáradságba kerül profi játékossá válni. Ez azonban ugyanolyan, mint hogy sakkozni sem két nap alatt tanul meg az ember. Először ki kell tapasztalnunk, hogy például a látszólag értéktelen mérnököknek is megvan a maguk haszna, hiszen növelik a hajók hatékonyságát. Aztán ha már mindent tudunk, kísérletezhetünk saját pakli összeállításával. Tulajdonképpen ez utóbbitól remélik a játék alkotói az "örökké" tartó szavatosságot: amiért mindig újabb és újabb "sakkfigurákat" lehet felfedezni. Jó, persze nem adják őket ingyen, de idővel lehet cserélgetni másokkal – és ettől lesz igazán online a játék.

A játék grafikai és egyéb paramétereiről nincs mit beszélni. Ahogy egy sakktábla is mindössze 64 négyzetből áll, úgy ennél a programnál sem volt lényeges az esztétikai szempont. A szokásos Star Trekes, színes menürendszerrel van megoldva a program. Hangokból lehetett volna egy kicsit több is, mert csak néhány akciót kísér valami zaj, s a játékmenet lassúságából adódóan csak minden második percben hallhatunk valamit.

A Star Trek – Conquest – külcsín ide vagy oda – egy remek kis társasjáték, de nem tudom, mennyien vágynak rá online-ban. Már csak a megfelelő partner megtalálása is gondot jelenthet: főként a kezdők jobban teszik, ha előre megbeszélik egy hasonló tudású haverral, mikor menjenek fel a netre, különben csak pazarolják a másik játékos idejét – meg hát a sajátjukat is. Ami azt illeti, szerintem az Internetes kapcsolatot inkább a minél több résztvevős játékoknak érdemes szentelni, úgyhogy részemről nem nagy jövőt jósolok ennek a programnak. Persze ahogy a vak is mondja: majd meglátjuk.

V.Z.

Rokon lelkek

Star Trek: Birth of the Federation

Egy abszolúte régi vágású stratégiai játék, ami szintén Star Trek témába vág, és szintén fordulónként játszódik, de bűvös kártyák helyett inkább hadmozdulatokkal és diplomáciával kell kombinálni. (ld. **576** '00/7 – 64%)

Magic the Gatering

Hogy kerül ez a játék képbe? Végül is valóban nem sok köze van a Star Trekhez. Viszont ez is egy kártyás játék számítógépre vitt változata – még ha nem is online. (ld. **576** '97/4 – 92%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Online kártyás játék – előreláthatólag nem fog tömegeket vonzani

végítélet

66%

MIDNIGHT RACING

★ Nesze neked Need for Speed!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Inca Gold
Kiadó: Bright Star Games
website: www.brightstargames.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 400, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, Glide
Multiplayer: LAN

Egy forró nyári éjszakán, a napi idegességet felejtve, mikor az ég tiszta és tele van csillagokkal, előtted a város milliónyi fényben úszik. A szabadság érzése által felszított vágy és egy 300 lóerős sportkocsi, lent az üres utcán. Csak egyetlen dolgot tehetsz....

Semmi előzetes, semmi demo verzió, egyszer csak itt volt. A program eddig még sohasem látott izgalmas, és realisztikus éjszakai vezetés szimulátor. A sebességhatárokat igazán elfelejthetjük, ez az igazi adrenalin sokk, végre átélhetjük, milyen lehet 200mérfölddel óránként vezetni, a sötét éjszakában. A fejlesztő csapatról, ami az Inca Gold nevet viseli, eddig semmit nem lehetett hallani. A játék mérete megdöbbentő, teljes installálás mellett is csak 18 Mbyte. Ekkora méretben még ilyen színvonalat nem láttam. A program nem tartalmaz pre-renderelt intrót. Viszont amit az első két képernyőn láttam, az önmagáért beszél. Az Twilight 3D és az Inca Gold feliratok még sohasem látott minőségben jelennek meg. Az eddig nem nagyon szellőztetett Twilight 3D engine, még a PSX2-ön látható Gran Turismo 2000-et is kenterbe veri.

Ilyen mesteri módon kidolgozott autókat még egyetlen PC-s programban sem láttam. A menürendszer abszolút szokatlan, mindamellett nagyon designos, a beúsztatásos effekt nagyon jól illik a háttérhez. Egy idő után viszont idegesítővé válik, hogy meg kell várnunk az aktuális szöveg beúszását. Sajnos 640x480 pixel a maximális felbontás és ennek a megváltoztatására nem nyílik lehetőség. A színmélységet szintén nem tudjuk módosítani.

A programot játszhatjuk Single és Multiplayer üzemmódban. A többjátékos üzemmód, csak IPX protokollon keresztül érhető el. Az Game Options menüben a kontroller beállításon kívül, a grafika minőségét, három lépésben módosíthatjuk. A negyedik menüpontban az IPX hálózati paramétereit állíthatjuk be.

A kezelőgombok kiosztása előre determinált, vagy egérrel, vagy billentyűzetről játszunk. A billentyűzet nem konfigurálható. Az autó irányítása a kurzor gombokkal történik, még a különféle nézőpontokat az F1-F12 gombokkal váltogathatjuk.



A játékbeli Twilight SV08 – ami egyébként egy Diablo

Pályák

Single player módban az összes pálya választható. A pályák 1-től 10-ig számozottak, a sorszám növekedésével nő a kanyarok és a közlekedésben résztvevő járművek száma. Championship módban a verseny teljesítéséhez mind a 10 pályán győznünk kell. A pályák nem igazán változatosak, csak a pálya alakja és az emelkedők váltakozása különbözeti meg egymástól, az egyes pályaszakaszokat.



Remélem Magenheim doktor nem sérült meg a menetben

Autók

Sajnos a játékhoz egyetlen autógyártó cég sem adta a nevét. De a formákból következtethetünk az adott autó típusára. A Twilight SV08, eredetileg Lamborgini Diablo, az Intenso Usolta pedig egy Lamborgini Countach. A Brightstar LGOS Chevrolet Corvette, a lockolt kocsik egyike az ISUZU tanulmányautója, amelyet a Mission to Mars című filmeposzban láthattunk. A másik lockolt autó nem más, mint egy Mini. Kevésbé érthető az, hogy az aktuális kiválasztott autó miért csak két színben létezik.

A panelen a kiválasztott gépkocsi adatait is megtanulhatjuk, gyorsulás, végsebesség, motor űrtartalom stb.



Sebesség és Adrenalin

A verseny indítása nagyon érdekes, nem beszámolásra és nem is lámpára indul a verseny, hanem egy repülőrajtszerű, "ott vagy és nyomd a gázt" logika szerint. Kicsit hiányzik az időmérő kör, ennek hiányában mindig az utolsó rajthelyről indulhatunk. A verseny nagyon élvezetes, tényleg átélhetjük az éjszakai ámokfutás érzését. A sebességet valóban nagyon jól érezni az autóban, de egy esetleges "padkázás" esetén az autónk nem sérül, és vidáman folytathatjuk utunkat. Igazi nagy kárt, csak a frontális ütközés tud okozni. Egy kisebb szalagkorláthoz való csapódás, némi külsérelmi nyomot hagy csupán. A játéknak van egy nagy hibája, a lelógó távvezeték mindenen átlátszik, már két kanyarral sejthető, hogy ott távvezeték lesz. Az autókban nincs hátramenet, így a fordulási manővereket elég nehéz megvalósítani. Némi probléma van az autók törésével kapcsolatban, ugyanis néha megtörténik a lehetetlen (Megtörjük a versenyzőtársunk kocsiját és az, csodák-csodájára kisimított karosszériával halad tovább a karambol után.) lehet, hogy ez a Christine számítógépes interpretációja? Van egy másik a töréssel kapcsolatos érdekesség, ha

Rokon lelkek

Viper Racing

Remek kis Need for Speed-konkuren-cia tavalyról, amelynek főszereplői a Dodge Viperek. (ld. 576 '99/4 – 92%)

Ford Racing

A Ford-gyár által szponzorált játék, amelyben felvonul a Ford márkanév majd' összes képviselője. Ez tök szép is lett volna, ha nem akadnak némi gondok a kezeléssel (ld. 576 2000/1 – 63%)



Nekem is van egy kerekem!

például nekiütközünk egy mentőautónak, az rendre összetörik, de mi van ha még tízszer próbáljuk meg ugyanazt? Semmi az összetört autó marad ugyanabban az állapotban, amilyenbe az első törésekor került. Az ütközések nem kimondottan realisztikusak, egy kamionnal való ütközés során a kamion akkorát ugrik, mintha egy Polski Fiat-ba szálltunk volna bele ugyanekkora sebességgel. Az autónk törése viszont nagyon jól kivitelezett, ilyen részletességgel összetörő autót még nem láttam, frontális ütközés hatására eltűnik a kocsi eleje. Ha a futóművet éri károsodás, akkor láthatóan 8-as lesz a kerékben, és ez vezetés közben is megmutatkozik. A gép által vezérelt vezetők intelligenciája nem túl nagy, könnyen előzhetjük, leszoríthatjuk őket, erre viszont nagyon agresszívan válaszolnak, a legkisebb előzés hatására rögön ránk húzzák a kormányt, vagy nekipréselnek minket a korlátnak. A forgalomban résztvevő autósok mind komplett őrültek, kiteszik az indexet, de nem előznek meg, hanem épp ellenkezőleg, rajtad akarnak áthajtani. A kamionosok nagyon szeretnek felmászni a dombokra, ez persze lehet, hogy csak szeszesital által befolyásolt vezetőknél történik meg. Egy kicsit keveslem a közlekedő járművek palettáját, tíz típusnál megáll a játék, van mentőautó, kamion, személyautó és a választható versenyautó típusok. Érdekes dolog, hogy autónk gond nélkül hatol át az útszéli lámpatesteken és bokrokon. Némileg zavaró, hogy 180-200-as tempóról hirtelen nullára fékeződünk, ha egy kicsit nekinyomjuk az autót, a sávokat elválasztó korlátnak. Az intró futtatása néha végtelenné válik, ilyenkor a kilépést kell választanunk, mert hiába klikkelünk a Skip gombra az intrót a program mindig elölről kezdi lejátszani. Talán ezúttal egy kicsit túl erősre lett méretezve a védelem, olyannyira, hogy a játékot nem tudjuk futtatni. A zenét eléggé elcsépelték, a muzsika mintavétele maximum 8kHz lehet, amely körülbelül egy mobiltelefon átvitelével egyenlő. Nem igazán értem, miért nem lehetett egy CD-minőségű zeneszámot berakni a játékba, pedig a CD-n még maradt 630 Megabyte kihasználatlanul.

A játékban észrevehető kisebb hiba, amelyet Én szúnyog effektusnak neveztem el. Ez a következőképpen néz ki, a pályán előttünk 3D-ben szétszórva fehér pontokat láthatunk, ha közelítünk feléjük, akkor azok helyzete is módosul, szerencsére ez a hiba csak az első pályán található. (Bár lehet, hogy a pixelek tényleg rovarok?)
Ami nagyon tetszik az-az őrült nagy sebesség. Bármikor megeshet veled, hogy miközben 300-al süvítesz az úton, előtted egy kamion hirtelen előzésbe kezd. Ezután Te pedig már csak a rendszámtáblát figyeled, méghozzá igen közelről. További érdekességek: a szembejövő sávból néha átjönnek a te sávodba, neked pedig korrigálnod kell, vagy bekövetkezik, a nagy bumm.. Láthatunk még óriási baleseteket, néha a mi hibánkból eredően. Ez a játék olyan, mint a valós élet az utakon, sohasem tudod, hogy az előtted lévő, vagy a másik sávban haladó mire készül. Nagyon jól megvalósított, ahogy a szembejövő autó fényszórója elvakít, valóban nagyon realisztikus, továbbá a program segít megbecsülni a szembejövő gépjármű sebességet, ami az előzéseknél életfontosságú.
Végezetül, a játékot azoknak ajánlom, akik szeretik a száguldást és nem a szimulációt, figyelik elsősorban, egy ilyen kivitelű árkád játékban. A színvonalon nagyon sokat dobott volna egy jobb minőségű zene. Remélem, még sok programban találkozhatunk ezzel a varázslatos Twilight 3D engine-el.

KeFe



Twilight 3D



Egy új versenyző a szorítóban, ez az engine nem kapott akkora propagandát, mint a többi igen elterjedt társa, amit talán azzal magyarázható, hogy a hivatalos premier június 30.-án lesz. Manapság csak Unreal, Serious Sam, QuakeIII, Max-Fx ami még okozhat némi meglepetést. Az engine pontos neve Twilight 3DGE, amellyel egy dramatikus áttörést próbáltak magvalósítani a 3D-s enginek piacán. A fejlesztésnél szempont volt a sokoldalúság, hiszen nemcsak 3D-s játékokhoz, hanem különféle CAD alkalmazásokhoz is kiválóan megfelel, az olcsóság a könnyű használat és a hordozhatóság a különféle platformok között. Támogatja a Visual C++ compilerét, Win32 alatt (Windows95/98/NT) és a Watcom C++ fordítóját. Minden elterjedt grafikai fájlformátumot támogat ezek: JPG, BMP (OS2/WIN), PNG, TGA, PCX, CEL , PPM, LBM, IFF (ILBM/HAM/HAM8/EHB/24), XBM és GIF. Egyetlen API sem lehet teljes a jó videó driver támogatás nélkül, ezért a fejlesztők minél gyorsabban szeretnék az összes elfogadott 3D hardvert támogatni. Néhány dolog az engine főbb jellemzőiből:

- Virtuális device driverek.
- Robusztus Voodoo/Rush, Direct 3D és OpenGL driverek plusz külön optimizált fileterek PowerVR, PowerVR2 és Voodoo2 kártyákra.
- Perspektíva korrekció.
- Subpixel és -texel konverzió (solid, smooth motion).
- Monokróm és RGB dinamikus fényforrások.
- Z Bufferelés.
- Dual textúrázás, konfigurálható és sokoldalú textúra kombinálás.
- Köd, alpha-blending és átlátszóság.
- Mip mapped vagy Tri-linear texture filtering.
- Point sampled vagy Bi-linear texel reads.

Az API-ba a következő programok, 3dimeziós objektumait támogatja: Teljes Newtek Lightwave (LWS és LWO) importálás. Teljes Autodesk 3D Stúdió támogatás (A Midnight Racing objektumait is a 3D stúdióban tervezték.). Néhány effekt a sokból: Lense flares, particle systems, bump mapping, displacement mapping. Hardvare független RGS átlátszó karakterek megjelenítése. Amint a fentiekből láthattuk, ez a grafikai engine mindazt megvalósítja, amit most a legmenőbb 3D vezérlők (G-Force, Savage 2000) nyújtanak, csak ép-pen szoftveres emulációval és ami tényleg meglepő ezt mind őrületes se-bességgel csinálja. Ezzel a motorral felszerelt játék még egy Voodoo2-őt is majdnem a G-Force szintjére emeli. (Itt persze nem a poligonszámra és a maximálisan kirakott texelszámra utaltam, csak az effektekre.) Az mellékelt képek egyike (Wipeout jellegű) egy vodoo2-ről lett lementve. Állítólag a közeljövőben 19 új játék fog ezzel a motorral felvértezve a piacra kerülni. Remélem majd a játékok színvonala is a grafikai motor tudásához lesz méretezve, és akkor még nem is beszéltünk a felhasználói programokról.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Aki imádja a száguldást, az ezt is imádni fogja!

végítélet

80%

TEST DRIVE 6

★ Ha még mindig nincs meg a jogsid...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Pitbull Syndicate
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Nem tudom ki hogy van vele, de nekem néha az az érzésem támad, hogy vannak olyan dolgok amelyeket nemes egyszerűséggel nem érdemes erőltetni. Jelen vizsgálódásom tárgya ama nagyszerű autó szimulátorként elhíresült program, amelynek fejlesztéséhez manapság illene egy kis nívó. De ugorjunk vissza egy kicsit az időben... Még a 80-as évek végén történt meg az az eset hogy az akkoriban csúcsmodellnek számító C64-es gépre megjelent egy igazán élvezetes, tökéletesen játszható és végső soron izgalmas autó szimulátor. A program különlegessége abból adódott, hogy végig szerpentineken és szakadékok mellett vezetett utunk, és nem elhanyagolható szempont volt az sem, hogy ha esetenként nem a megfelelő sebességgel hajtottunk, akkor fánkzabáló-rendőrök vettek üldözőbe minket. E nagyszerű programnak nem sokkal később megjelent a folytatása, szebb grafikával jobb irányíthatósággal és több lehetőséggel. Elkészült az Amiga változat is, évek múlva megjelent a harmadik rész immár csak PC-re. Sokévnyi szünet után az Accolade elhatározta, hogy megjelenteti a negyedik részt, ám a program nem aratott valami nagy sikert.
A jó bornak nem kell cégér alapon, egy évvel később megjelent az ötödik rész. A siker természetesen ott is elmaradt, azonban ez nem akadályozta meg a fejlesztőket abban, hogy az ezredforduló-t követően kiadják a mára már kissé stílusvesztett Test Drive 6-ot. Tegyük hozzá: új kiadóval a háttérben...



Esőcseppek a szélvédőmön...

Nem minden arany, ami fénylik

A program a maga nemében igényesen elkészített, azonban szemmel láthatólag rövid idő alatt összedobott csetepaté. Kezdjük rögtön az autóválasztékkal, természetesen itt is lehetőségünk van régebbi és újabb autókkal versenyezni. Elsőként az újabbakat sorolnám fel: Jaguar XK-R, egy nagyon meglepő autó: az Audi TT,Lotus Esprite, Elise, valamint a Nissan Skyline. A rallyautóként elhíresült Subaru Impreza és 98-as kiadású Dodge Viper ami a maga nemében még mindig gyöngyszemnek számít. Idetartozik még a Shelby Cobra 427 nevezetű járgány is, és ne feledkezzünk meg a Vantage autókról sem, amelyek között található egy feltupírozott Project Vantage példány is. Leginkább a futurisztikus autók kategóriájába sorolnám az Atlantique nevezetű autót. A régebbi modellek között megtalálhatjuk a Ford Mustang 428 CJ-t, egy Ford GT 40-est és a Dodge Charger furgont, valamint a Plymouth Cuda-t is.
Vannak megnyerhető járgányok is, ezek közül néhány: Aston Martin, TVR, a készítők szerint összesen 40 autó választható a játékban. Én alapból csupán 13-at fedeztem fel.
Megszokhattuk eddig a Chevrolet modelleket is, azonban ebben a játékban hiába keressük őket. Ha kiválasztottuk a számunkra leginkább megfelelő darabot, eldönthetjük, hol óhajtjuk széthajtani négykerekű barátunkat. (Erre csak képletesen kerül sor!) Összesen 7 helyszín van a játékban és ezek is csak körpályák, ami alatt azt értem, hogy nem egy kijelölt útszakaszt autózunk végig hanem köröket kell lerónunk a rendelkezésre álló idő alatt.
A helyszínek név szerint:
Egyiptom, egy kinézetre nagyon kellemes pálya azonban a vékonyabb szakaszoknál könnyedén elakadhatunk. Soron következő az England Raceway ami Angliában terpeszkedik, és mint a nevéből is látható versenypálya, rengeteg akadállyal. Ha már Angliánál tartunk akkor érdemes megemlíteni a London Bwd-t is. London belvárosában autókázhatunk, ahol alkalmasint eszeveszett forgalom is akadályoz minket, de a hasonszőrű versenytársainkat is a továbbjutásban. Egyébként meg az egyik legszebb pálya. Végighajthatunk Írországban is (Ireland), ám végtelenségig nyúló utakon kívül szinte semmi különöset sem fogunk felfedezni. Ezt követi a Pelton Raceway ami igazándiból a régebbi autók szerelmeseinek fog élvezetet okozni. A Cape Haterras a változatosság kedvéért került be a repertoárba. Sárdagonyázáson és poros földutakon vezet az utunk. A legszebb pálya végül, de nem utolsósorban Róma (Rome). Itt aztán kedvünkre mókázhatunk, azonban érdemes figyelembe venni a fák mellett megbújó járőrkocsikat, amelyek alkalmasint vinnyogó-sziréna hangot hallatva üldözőbe vesznek minket, vagy valamely versenytársunkat. A városi pályákon régi és újabb háztömbök mellett haladunk el, és hébehóba el van vetve néhány tereptárgy is. Gondolok itt többek között az út kellős közepére lehelyezett padokra és székekre, és nem feledkezhetünk meg a kedves faládákról sem, melyeknek ugyan jelentősége nem nagyon van, csupán idegesítő motívumként szerepelnek a programban. Külön csemege az út mentén látható reklámtáblák elmosódott arculata. Szinte lehetetlen kivenni belőlük a mondanivalót. Vannak továbbá megnyerhető pályák is, többek között: Paris, Hong-Kong, Carib-szigetek, Maui, és Tahoe.



Itt még együtt vagyunk

Ugorjunk a közepébe, de rögtön!

A programban lehetőségünk van Single Playerben és Practice-ban (gyakorlás) nyomulni, az erősebb idegzetűek ugyan kipróbálhatják a Challenge Cup-ot is, azonban túl sok sikerélményre ne számítsanak. Kezdjük rögtön a Single Playerrel:
A feladat annyiból áll, hogy megszerezve a pole pozíciót, az idő ellenében kell célba érnünk megakadályozva azt, hogy holmi fakabátok megbüntessenek minket. (Minden egyes büntetés pénzlevonást jelent) Utunkat nagymértékben akadályozza a szemből jövő, és előttünk haladó forgalom, valamint a szétszórt tereptárgyak. A Challenge Cup-ban csupán az összesített idő a fontos, a helyezésekre nem kell feltétlenül figyelmet fordítanunk (fura..) Ezt követi a Championship Cup, értelemszerűen itt már bajnokság szinten megy a dolog. Minden menet előtt lehetőségünk van úgynevezett fogadásokat kötni. Kezdetben csak 2000 dollár-t rakhatunk fel, és ha a verseny végén az első vagy második helyen végzünk, akkor kapunk egy összeget. Ha ennél rosszabb helyezést érünk el, akkor bukta van. Ideszámít az az eset is, ha menet közben rajtakap minket a rendőr valami csúnyaságon, mert ismét pénzbüntetés a dolog vége. Alkalmanként 250 és 500 dollár között mozog a pechcédula. Megjegyzem, hogy néha teljesen irreális esetekben is kirónak ránk büntetést. Ilyenkor egy jó tanács: Ha teljesen szabályosan közlekedünk és az előttünk haladó zsernyák furcsa mód lassít, akkor hallgassunk a józan eszünkre és bízzuk a dolgot az autónkban dübörgő lóerőkre. Aki nem így tesz, azt megint csak lefejik egy kis pénzre. A játékban nagy szerepe van a zsebünkben lapuló összegnek, hiszen minden egyes futam előtt, vagy ha tetszik, futam után lehetőségünk van garázsba vonulni. (Garage) Itt megvásárolhatjuk a legjobb alkatrészeket és az



Kékfénnyel izgultak rá az ezüstnyílra

autó színét is átfesthetjük tetszőlegesre. Ha elegendő összeget szedtünk össze alkalomadtán, lehetőség nyílik nagyobb fogadásokra is, azonban itt a tét is nagyobb, és az alkotószellemű játékosoknak javallott ilyen esetben a nehézségi szintet minimumra venni.

Grafika meg egyebek, avagy a fekete leves

Na, ennyi pozitívum után lássuk a feketelevest, vagyis a töménytelen mennyiségű hígkávét. A játék grafikája magunk között szólva nem üti meg a kívánt mércét. Gondolok itt többek között az út szélén sorakozó fákra, melyek egyetlen textúra-lapból állnak, és ha véletlenül elmegyünk mellettük akkor észrevehető hogy a szó szoros értelmében ráfordulnak az autóra! Néhol láthatunk kerítéseket, és a pálya mentén elszórva feltűnnek a bámészkodók is. Természetesen nem mozognak, és ha jobban szemügyre vesszük őket, akkor feltűnik, hogy egyetlen pixelfoltból állnak. Ez önmagában is elég mosolyogtató, ám ne hagyjuk figyelmen kívül azt sem, hogy nem 1995-öt írunk. Most pedig térjünk rá a komolyabb hibákra. Hogy lehet az, hogy egy autó-szimulátornak belső nézetből NINCS műszerfala? Sajnos az alkotók nagyon fösvények voltak, hiszen ha jól emlékszem, a negyedik részben volt ilyen. Ez mellett eltörpül az a tény, hogy menet közben összesen 3 kameranézetet használhatunk. Ezek közül egyetlen egy sem használható úgy, hogy rálássunk rendesen a pályára. A legtávolabbival is csak a képernyő felét látjuk rendesen, hiszen az alsó részt teljesen eltakarja a kocsi hátsó fele. Az árnyékok mindössze annyiból állnak, hogy a kocsi jobb oldalát egy fekete pixelfolt tarkítja. Egy-egy nagyobb ugratást követően (természetesen belsőnézetből) láthatjuk a felhőket, de csak egy darabig, mert előtűnik a kék textúra, ami arra enged következtetni, hogy a programozók nem nagyon voltak grafikus kedvükben. Szomorúan konstatáltam azt a helyzetet is, hogy egy erősebb ütközésnél félreboruló autón nagyobb sebességgel egész egyszerűen áthaladunk. Ha pedig közelről szemléljük a dolgot akkor (mint a mellékelt ábra is mutatja) beleolvadunk az előttünk füstölgő autóba. Magyarán mondva összecsúsznak a textúrák. Néhány esetben megfigyelhető, amint a mellettünk haladó autó a földtől néhány centiméterre halad meghazudtolva ezzel a fizika törvényeit. Az autók kidolgozottsága, még a legjobb felbontás és minden grafikai effekt



Az út közepén a legbiztonságosabb!

alkalmazása ellenére is hagy némi kívánnivalót maga után. Teljesen legömbölyített autók, folyamatosan ismétlődő effektekkel. Az még hagyján hogy a forgalomban (traffic) haladó autók nincsenek kidolgozva, nem mozog a kerekük, nem haladnak szabályosan, stb. De azért illett volna legalább a játékos autójára kicsit több figyelmet szentelni. Ezek után lássuk, hogy milyenre sikerült a játszhatóság, valamint az irányítás:

Magunk között szólva engem kissé meglepett amint egy ugratást követően, a földet érés után a kocsi az elejére ugratott. Ehhez tartozik még ama nagyszerű felfedezés is, hogy ha verseny közben elérünk egy nagyobb sebességet, akkor az autó teljesen irányíthatatlanná válik. A rendőrökről nem is beszélve, hiszen ha gyorsabban haladunk, akkor abszolút tehetetlenek, és ugyanez vonatkozik az előttünk haladó forgalomra is. Ha beleszállunk egy civil autóba, akkor az nagy dirrel-durral felrepül a levegőbe, majd 20 méternyi borulás után kisiklik az út szélére, mintha valami sítalpon haladna és a továbbiakban magában füstölög. Az autók, amint azt már megszokhattuk, egyáltalán nem sérülnek, és ugyanez vonatkozik a mi autónkra is. (Azért igazán megcsinálhatták volna a sérülést legalább Need for Speed szinten). Említést teszek még arról, hogy a városban kereszteződéseknél őrült sebességgel mennek keresztbe a forgalmi autók, ám mi nem tudunk elkanyarodni arra, mert egy láthatatlan vonal megakadályoz bennünket a továbbjutásban.

És végül az összkép

Nem tettem még említést a menürendszerről, ami azért elég kellemes. Könnyedén beállíthatjuk a grafikai szintet, felrakhatjuk a felbontást 1280x-ra is akár. Hozzáteszem, hogy ha minden grafikai effektet bekapcsolunk, akkor sem lesz feledhetetlen látványban részünk. A hanghatások viszonylag tűrhetőek lettek, plusz extraként megemlíteném hogy a menüben megtekinthető a Fear Factory videóklippje is. Ők írták a játék aláfestő zenéjét is. Aki nem ismeretes eme muzsikák terén annak megemlítem, hogy kísérteties hasonlóság van közte, és Armand Van Helden: Koochy című alkotása között. Utóbbi nyilvánvalóan az előbbitől nyesett ki hangfelvételeket. A menüben lehetőség akad a továbbiakban csöppnyi információkhoz jutni az autókról és a technikai paraméterekről, továbbá beállíthatjuk a nekünk megfelelő nehézségi szintet (easy, medium, hard). Ki-be kapcsolhatjuk a rendőröket (Cops) és a forgalmat (Traffic). Lehetőség nyílik a futamok után visszanéznünk ügyködésünket is (Replay) szintén 3 kameranézetből.



Egy taxi és egy pad rohant velem szembe

Játszhatunk hálózatban összekötött gépekkel, és modemen keresztül is küzdhetünk. Véleményem szerint nem sok élvezetet lel aki erre vetemedik, de hát ahogy szokták mondani : próba-szerencse... Játszhatunk azonban osztott képernyőn is, de ehhez nyilvánvalóan egy erőműre lesz szükség.

A program természetesen az Arcade verzióba tartozik. Tehát a realisztikus körülményektől illik eltekinteni minden esetben.

Végezetül elmondanám hogy a Test Drive 6 csak rajongóknak és gyűjtőknek ajánlott, hiszen sajnos ez a rész sem lett jobb, vagy rosszabb összességében a többinél.

De azért a mai színvonalat nézve nem éri el a kívánt szintet. Még a legkisebb mértékben sem.

Szakács Péter

Rokon lelkek

Test Drive 5
A ladikszimulátorként elhíresült ötödik széria hasonló kivitelezésben, tövig lerágott csonthalommal. (nem teszteltük!)

Need 4 Speed 5
Az NFS sorozat legfrissebb darabja. Kiváló grafikával és extrákkal, főszerepben a Porsche-k!
(ld. 576 '00/4 – 87%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Kíváncsian várjuk a 7. részt – reméljük, nem lesz akkora bukás

végítélet

69%

DUKES OF HAZZARD

★ A VIDÉKI FOLKLÓR DISZKRÉT BÁJA...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Engineering Animation
Kiadó: Southpeak Interactive
website: www.southpeak.com
Minimum konfig: PII233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: PII300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Istenem, de rég is volt már, amikor elmaradhatatlan vasárnap délutáni program volt a Hazárd Megye Lordjainak a megtekintése. Alig vártuk, hogy izguljhassunk Bo Lordért és Luke Lordért (a régi szinkronban Lordokká avanzsálták őket), no meg a narancssárga autójukért – vagy netán a tökkelütött Rosco seriffért. (Én például mindig a seriffnek szurkoltam, bár tudtam, hogy állandóan kitolnak vele a fiúk.) Hazárd megyében – noha csak egy jelentéktelen kis amerikai porfészek – mindig történt valami: erről hőseink gondoskodtak. Autójukkal kocsironcsokat, házakat, sőt folyókat ugrattak át bravúrosan, míg a nyomukban szirénázó rendőrségi verdák kivétel nélkül mind a roncstelepen kötöttek ki.

De valójában nem is kéne múlt időben beszélnem. Mert valamennyire aktuális a dolog: mostanában újra ismételgetik a sorozatot. Az már más lapra tartozik, hogy a mai tiniknek – akik a hétfői adásszünetet még hírből sem ismerik – valószínűleg nem jelent olyan sokat a dolog. A mexikói szappanoperák tömkelege és a még ostobább amerikai családsorozatok között elveszik ez a cím: csak egy a sok közül.

Nézzük, a filmsorozat alapján készült játék fel fogja-e kelteni a legfiatalabbak érdeklődését, vagy ez is csupán egy a sok közül?


A versenyeken nem árt gyűjteni a nitrot – ezt azonban most elkerültem

A játék

Amúgy érdekes dolog, hogy ebből a közkedvelt komédiából eddig sosem készült játék, hiszen keresve sem lehet jobb licencet találni egy autós balhéhoz. A Dukes of Hazzard nagyjából ugyanarról szól, mint a Driver, csak épp jóval prózaibb környezetben. (És sajnos nem csak attól prózaibb a környezet, hogy a témából adódóan vidéki földutakon játszódik a történet – na de az értékelést hagyjuk a végére.)


Az öreg Jesse is volt valaha fiatal...

Tehát Bo és Luke Duke-ot személyesítjük meg, akik minden erőfeszítés nélkül mindig valamilyen kalamajkába keverednek, de a hűséges autójuk segítségével könnyedén kivágják magukat a kényes helyzetekből. Többféle küldetés váltakozik, melyek nagyjából az alábbiak szerint oszlanak meg.


Addig jó, amig a kellemetlenkedő furgon csak a tükörben látható

A leggyakoribb az, amikor időre kell eljutnunk valahová. A tájékozódás nem gond, mert az elágazásoknál mindig le van zárva a rossz út – aki ennek ellenére behajt a másik irányba, az magára vessen. Inkább a leszorításunkkal próbálkozó Rosco és Enos okozhat bosszúságot, vagy még inkább a felbukkanó autós haramiák. Üldözőink addig nem hagynak nyugtot, amíg teljesen szét nem törik a kocsinkat. Ha a küldetésben éppen nem minket kergetnek, akkor nekünk kell üldöznünk másokat. Az ilyen feladatok emlékeztetik a leginkább a Driverre az embert. Nem az a lényeg, hogy megállásra kényszerítsük a delikvenst, hanem hogy annyiszor nekimenjünk, hogy az autója felmondja a szolgálatot. Ugyanúgy, mint a Driverben egy kijelző mutatja az ellenfél sérülését is. Végül a küldetések harmadik típusa az, amikor versenyzünk. Értelemszerűen ebben az esetben a győzelem a cél.


Rosco seriff nem éppen arról híres, hogy kíméli a kincstári járgányt...

Nyugodt, vidéki élet

A játék sztorija a filmből ismerős mederben csordogál. Ugyanazok a szituációk köszönnek vissza, mint anno a TV-képernyőn. Hazárd megyében (mellesleg ha valaki nem tudná, a valóságban nem létezik ilyen nevű megye Georgia államban) megállt az idő – s ezt így is szeretik a helybéliek. A legtöbben farmerkodásból élnek, s általában mindenkinek megvan a kisebb-nagyobb zugszeszfőzdéje.

Ami a kulcsszereplőket illeti, Bunkó főnök, pontosabban eredeti nevén Hogg főnök a pénzét félti, s ezért rossz néven veszi, amikor valakik kirabolják a helyi bankot.

Rokon lelkek

Interstate '76
Kissé vad körkép a szintén a '70-es évekből, szintén négy keréken. Noha a játéknak nemrég jelent meg a '82-es kiadása, még mindig inkább az eredeti rész tekinthető az autós akciójátékok etalonjának. (ld. 576 '97/5 – 98%)

Driver
Nagyvárosi krimi, autós üldözések, nagyon ütős amerikai benzinfalók: erről szól a Driver. Az egyik legszebb, és legjobb autós játék PC-re. (ld. 576 '99/11 – 93%)

Aki nincs rajta a stáblistán

A Hazárd Megye Lordjainak volt egy szereplője, aki még csak meg se volt említve a sztárok között, mégis nagyobb népszerűségnek örvendett (örvend), mint maguk a Duke fiúk. A sorozat fénykorában havi 60.000 rajongói levélnek több mint a fele Lee Tábornokról, vagyis a fiúk autójáról kért dedikált fotót. A Warner Bros. Television az aranytojást tojó tyúkot találta meg General Lee "személyében". A



New York Times egy cikke szerint 1981-ben a sorozat különböző licencjogaiból 125 millió dollár folyt be, s ebből 100 milliót köszönhettek "neki" – jelentős summát képezett önmagában már csak az az összeg is, ami az autó 1:25, illetve 1:16 méretarányú modelljeinek eladásából származott.



A General Lee maga is egy Duke-nak számít a sorozatban: minden kalandjukat együtt élik át vele a fiúk: "ő" is önálló karakterrel rendelkezik, van neve is, és ugyanolyan elnyűhetetlen, mint a hús-vér Duke-ok.

A sorozat indulásakor hét vagy nyolc autó jött szóba, mint General Lee. Hogy miért pont a '69-es Dodge Charger lett végül kiválasztva, az nagyrészt a show szülőatyjának, Gy Waldronnak köszönhető. A déli származású Waldron 1975-ben készítette el Moonrunners című művét, s annak a filmnek a mozzanatait, illetve a karaktereit ültették át a TV-sorozatba – de jócskán módosítva. Az eredeti film szeszcsempészekről szólt, illetve a nyomukban loholó szövetséges ügynökökről. Paul Picard, a TV-s producer egyet értett abban, hogy a Duke fiúknak egy gyors autóra van szükségük, csakhogy nem a szeszcsempészés miatt. Az sem volt vita tárgya, hogy egy régebbi típus kell: valami olyasmi, ami jól passzol a déli életmódhoz. Waldron volt végül is az, aki ragaszkodott a '69-es Dodge Chargerhez.

Ez teljesen érthető: a déli államokban igen közkedveltek az ún. stock car versenyek, különös tekintettel az Atlanta 500-ra, a legrangosabb NASCAR versenyre, s történetesen 1969-ben 54 NASCAR versenyből 22-őt nyert meg a Dodge Carger. Miután a kocsi ma már jól ismert narancssárga színét megválasztották, a "rajtszám" okozott sok fejtörést. Amint Picard visszaemlékszik: "Gy dupla számjegyet akart, valami rendhagyót. Végül ő javasolta a 01-et." A konföderációs lobogó eleinte a motorháztetőre volt betervezve, s csak később került fel a tetőre.

Az első öt bevezető epizód forgatásánál egyszerűen a helyi használtautó-kereskedésekből szedték össze a "generálisnak valókat". Ám minthogy mindegyik részben különleges kaszkadőrmutatványokat mutattak be a kocsival, idővel komoly kihívást jelentett, hogy mindig legyen kéznél egy General Lee. Összesen 85.000 Dodge Charger gördült le a Chrysler Corporation futószalagjairól, s ebből több mint 300 lett felhasználva a Dukes of Hazzard forgatása során! Ahogy Paul Baxley, a kaszkadőrök vezetője elmondta: "Amint egy autó ugratott, azzal be is végezte. A becsapódás teljesen tönkre teszi az autó szerkezeti egységét, még ha annak nincs is látható jele. A forgatáson még furikázáshoz sem használunk olyan autót, ami egyszer már ugratott. Ha pedig egy felvétel nem sikerül, újravesszük, de már egy másik autóval."

Ahhoz, hogy az ugratások során az autó ne álljon fejre, a csomagtérben ólommal teli ládákat helyeztek el ballasztként. 200-300 kilósakat a rövidebb ugratásokhoz, illetve 500 kilósakat a hosszabbakhoz. Technikailag is számos módosításon ment át mindegyik "Lee jelölt". Alaposan feltuningolták a motort a nagyobb gyorsuláshoz,



gázos lengéscsillapítókkal növelték az autó kezelhetőségét, újfajta – belsővel is rendelkező – radiál gumikat szereltek fel a biztonság érdekében, s kikötötték a lábbal működtethető kézifék zárszerkezetét – utóbbinak volt köszönhető, hogy Bo és Luke szinte minden részben csinált egy-egy rendőrkanyart, ami után Rosco és Enos csak a port nyelhette.

Az autó jellegzetes felszerelése volt még a "Dixie" dallamkürt is. Külön történet tartozik hozzá. Amikor a stáb az első részek forgatásához utazott, egyszer csak elhúzott mellettük egy kocsi, ami a "déliek himnuszának", a Dixienek az első 12 hangjegyét "dudálta". Picard és Waldron azonnal egy 180 fokos megfordulást hajtott végre, és üldözőbe vette az autót, ami tele volt fiatalokkal. Miután sikerült megállásra kényszeríteni őket, csak hosszas "rábeszélés" után voltak hajlandók felnyitni a motorháztetőt, és meg-válni a becses darabtól. Mint később kiderült, a kürt valójában kereske-delmi forgalomban lévő cucc volt, s a srácok az eredeti ár ötszörösét kap-ták meg érte.

Végül még egy érdekes-ség. A rajongók nyilván nagy becsben tartják, hogy nagyrészt maga Bo (John Schneider) és Luke (Tom Wopat) ült a General Lee volánja mögött. John Schneider 16 éves korában egy különleges autós iskolában tanulta ki a vezetést, hátha egyszer versenyeznie kell egy filmben – s milyen jól tette: csak két évet kellett várnia, hogy hasznosítsa a tudását. Mindkét színész nagyszerű vezetőnek bizonyult: a farolásokat, a kipördüléseket és a halálpontos lefékezéseket mind maguk csinálták. Igaz, amint az autó a levegőbe emelkedett, azonnal a kaszkadőrök ültek a helyükre – a stúdió nem engedhette meg a kockázatot, elvégre a "négykerekű Duke-fiúval" ellentétben belőlük nem lehetett másikat keríteni.

Összekötve a kellemetlent a hasznossal mindjárt megvádolja a Duke fiúkat, noha azoknak semmi közük az egészhez. Csak azért keverednek az ügybe, mert a rablók pont az öreg Jesse kocsiját szúrják ki a meneküléshez – ráadásul az autót a bácsikájukkal együtt rabolják el.

A játék összesen 27 küldetése több epizódra oszlik: ezek közül az első foglalja magában az említett bankrablók üldözését. Természetesen most nem akarom elmesélni az egész játékot ezért a többi nyolc epizódról csak annyit, hogy néhányszor Hazárd megye rendőrei, vagyis a jó öreg Rosco, és a bamba segédje, Enos elől kell meglógnunk, aztán színre lép egy új szereplő Jesse múltjából, aki valami miatt bosszút esküdött, és elrabolja Daisyt – hőseink unokahúgát. A különféle akadályok leküzdésén kívül a legvégső cél az, hogy a fiúk vissza tudják fizetni a farmjukat terhelő jelzálogot Hogg főnöknek – innen a "Racing for Home" alcím.

A történet elég jól sikerült prerenderelt számítógépes animációkon elevenedik meg. Az autók klasszul fénylenek, az árnyékhatások igen jól sikerültek. Ugyanez mondjuk nem mondható el a szereplők arcáról: nem elég, hogy némelyik snitten a kocsihoz képest mindkét Duke-nak hatalmas vízfeje van, ráadásul Luke például kancsal és lókép. Viszont vigasztalhat minket, hogy a hangjuk jól el van találva. Jóllehet az lenne a furcsa, ha ez nem így lenne, hiszen Luke, Rosco, Enos és Cooter (plusz még a mesélő) hangját az eredeti színészek kölcsönözték.

Természetesen úgy lett volna az igazi, ha újra munkába állítják a régi TV-s stábot (hiszen valamikor négy évvel ezelőtt is leforgattak egy "újraélesztett" epizódot), de hát lehetetlenséget nem kívánhatunk az alkotóktól. Nehéz lett volna FMV betétekkel megoldani az ügyet, lévén, hogy az öreg Jesse és Hogg főnök (illetve az őket megszemélyesítő két színész) időközben már távozott az élők sorából, meg aztán a Duke fiúk ábrázatán is sokat kellett volna munkálkodnia a sminkeseknek, hogy visszavarázsolják egykori hamvas vonásaikat.

Szóval összképileg azért elég hangulatosak a közjátékok. A sztori egyszerű, ám pontosan olyan, mint a TV-showban: mindig jön valami fordulat. A snittekből csak a jó kis kimerevedő képeket hiányoltam, ami a korabeli sorozatoknak oly jellemző hangulati eleme volt. Ja és még valami nem igazán tetszett: sajnos nem illesztették össze szorosan a filmbetéteket a játékkal. Az egyik bejátszásnál például Bo és Luke késve érkezik a helyi autóversenyre, mire betöltődik a játék és mit látunk? Szépen ott állunk a rajtnál, s még csak akkor indítják a mezőnyt.

A rendelkezésre álló technika

Jó dolog, hogy a kerettörténetből adódóan tulajdonképpen nem csak a General Leevel (hőseink jól ismert kocsijával) furikázhatunk. Egynéhány küldetésnél vezethetjük Hogg főnök hófehér Cadillacjét, aztán beülhetünk Daisy dzsipjébe is, és minthogy a történet felénél a General Lee felújításra szorul, egy ízben a szerelőnk, Cooter teherjárgányával megyünk a roncstelepre anyagért. A legötletesebb rész talán az, amikor Jesse egy elbeszélésében kell szerepet vállalnunk, s a '30-as években találjuk magunkat, természetesen a korabeli járgányokkal.

A játékmenetet illetően nem szóltam még a felvehető extrákról. A játéktér tetején különböző használható cuccok rajzolódnak ki. Kezdetben csak a népszerű "Dixie" dallamkürt van ott, de ha felveszünk ládákat (amelyek az út


„Tessék, félrehúzódtam! Így jó?"

felett lebegnek), a dudáláson kívül mással is ráijeszthetünk a jóakaróinkra. Ilyen például az olajfolt generáló, ami az üldözők lerázásához ideális. Az egyik küldetésben meg nyíllal kilőhető dinamitokat találhatunk, s azzal az ellenségünk lepárlóit robbanthatjuk fel. Minthogy a saját kocsink is tropára mehet, nagyon hasznos tud lenni a felvehető "azonnali javítás bonusz" is – ezt egy franciakulcs jelképezi. A legtöbb láda mondjuk egyszerűen Nitrot rejt magában. Mivel – amint említettem – a küldetések nagy része időre megy, ezeket feltétlenül ajánlatos felvenni, és persze használni is.

Hazárd megyei látnivalók

Nos akkor jöjjön a kritika. A bevezetőben már tapasztalható volt a részemről némi keserű szájíz, és ennek sajnos megvan a maga oka. A jó kis amerikai járgányok hangulatából semmit nem ad vissza a program. Legalább olyasmit vártam volna el, mint a Driverben, de sehol sincs ahhoz az élmény. Főhőseink frankó áramvonalas kocsiját sikerült szögletessé


Valaki ellopta General Lee-t – úgy tűnik, elfelejtettük bezárni az ajtót

formálni, s amilyen baró az animációk során a dübörgő motor hangja, olyan béna játék közben. A külsőségeknél már csak az autó viselkedése bénább. A Driverben remekül érezni az autók tömegét: ahogy nehezen fordulnak, nehézkesen kilengenek. Ellenben itt aztán az élethűségnek a legkisebb jele sincs. Semmi szükség kicsapni az autó farát (és nem is lehet), mert elég, ha elengedjük a gázpedál gombját, s mindenféle kicsúszás nélkül azonnal lelassulunk annyira, hogy be tudunk venni akármilyen kanyart. A féket tulajdonképpen nem is kell használni. Amúgy elég jól fognak a fékek. Csak azt csodálom, hogy a két Duke nem "figyel ki" a szélvédőn: egy másodperc alatt lassulunk le 100-ról 0-ra. Persze mindjárt érthetővé válik a dolog, ha bekukkantunk a kocsiszekrénybe.

Felborul a kocsi, mire egy pillanatra belátni az oldalsó ablakokon. És mit látunk? Hát nem a Bo fiú vezeti a kocsit! És még csak nem is a Luke! Hanem a láthatatlan ember... Képtelen vagyok felfogni, hogy ha egyszer már a belső kiképzést ábrázolták, miért nem lehetett forszírozni a két Duke fiút is. Annál is inkább rejtélyes, mert amikor Hogg főnök nyitott járgányával, avagy Daisy dzsipjével megyünk, akkor meg fura módon tellett a poligonokból sofőrre is.

A tájak kimunkáltsága szintén nagyon felületes munkáról tanúskodik: mintha nem is a PC-verzióval, hanem egy PlayStationnel játszanánk. Közvetlenül az út mentén vaskos falakat képeznek a fák – vagy legalábbis amit annak kéne néznünk. De továbbmegyek: a grafika még PlayStation-ön sem állná meg a helyét. A grafikusok arra nem voltak képesek, hogy Hazárd megye székhelyéből legalább egy kisebb utcát felépítsenek. Szánalmasan néz ki, hogy amikor odamegyünk például a bankhoz, a város mindössze két épületből áll – a többit a képzeletünkre bízzák. (Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy két szatócsbolt áll az út jobb és bal oldalán egymással szemben...)

Annyira gyenge a terep kidolgozása, hogy egyáltalán semmi közúti hangulata nincs, és a civil forgalom is nagyon gyökér. Már ha egyáltalán civil forgalomnak lehet nevezni azt az egyfajta autót, ami időnként szembe jön velünk. Igaz, az az egy viszont mindig úgy időzítve, hogy lehetőleg egy beláthatatlan kanyarból előszáguldva frontálisan rohanjon belénk, mintha csak az is a martalócok közé tartozna.


Egy híd hiánya nem akadály – legalábbis a Duke fiúknak

Hazárd megye, pontosabban annak az úthálózata persze úgy van megtervezve, hogy időnként a filmben látott "ugratós" jelenetekre is sor kerüljön. Ez még rendben is lenne, de az igénytelenség itt is megmutatkozik. Mert például mi történik, ha elvétjük az ugratást a folyó felett? Talán jön egy közjáték, amiben Bo és Luke kievickélődik az autóból? Na nem, az nyilván túl sok munka lett volna. Helyette egyszerűen megáll a játék mielőtt még a vízbe érnénk, s bejön a "game over" menü. Az pedig még randább, amikor netán egy ellenfél esik a vízbe. Hiába is próbálkozunk a rosszfiúk vízbe szorításával: ha bele is esnek, hirtelen megjelennek valahol más-hol, mintha mi sem történt volna.

Kilenc epizód három óra leforgása alatt

A játékkal végül az a legnagyobb probléma, hogy nagyon rövid. A bejárható útszakaszok nagyon kicsik. Tulajdonképpen egyetlen úthálózatból áll egész Hazárd megye, s ez a hálózat bizony nem túl kiterjedt.

Minthogy a küldetések igencsak egyszerűek, maximum 3-4 percig tart egy menet. Az egész játékot kevesebb, mint 4 óra alatt


Isten óvja a szeszfőzdékel a „Lordok" nyilaitól

végigjátszottam - de ha levettem volna a nehézségből, valószínűleg feleennyi idő is elég lett volna.

Ezek után minden bizonnyal hihetetlenül hangzik, de minden hibája ellenére azért mégis tetszett a játék – különben nem is játszottam volna végig. Valószínűleg a nosztalgia lehet az oka.

A Dukes of Hazzard egy elég gyenge eresztés, de a sorozat kedvelőinek azért kedves darab. Bármilyen jelentéktelen is mint játék, azért a jellegzetes déli életérzés, a country zene, és az egyszerű történetmesélés ugyanazt az ízt kölcsönzi a játéknak is, mint amit a TV előtt ülve érezhettünk.

Akik nagy rajongói voltak a sorozatnak, nyilván hasonlóan fognak érezni.

Meg ki tudja, talán a multiplayer opció is csábítani fog egyeseket. Utóbbit sajnos nem volt alkalmam kipróbálni, mert a tesztelés időszakában még egyetlen működő szervert sem találtam, és még az MSN Gaming Zone-on sem volt semmi felhajtás.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A régi TV-sorozat első számítógépes feldolgozása sajnos alulmúlja a várakozásokat

végítélet

71%


102
GCSILLAG KFT
NO FEAR




HAM-090
NO FEAR
18
PROCAR


PROFESSIONAL
NO FEAR


102
JEGCSILLAG KFT
avanti
NO FEAR


14

SUBMARINE TITANS

★ Titánok harca – a tengerszint alatt

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Ellipse Studios
Kiadó: Net Games Inc.
website: www.subtitans.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-III 450, 128MB RAM
3D gyorsító*: D3D, Open GL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet


Plazma párbaj percek


Torpedóval támadó tengeralattjárók tömkelege tiporta telepeinket...

Ahoj tengerészek! Vagy inkább tenger alattiak? Hát nem mindegy az biztos, de ami most következik, attól a lélegzetetek is eláll, és nem csak azért, mert a víz alá megyünk, hanem azért is, mert egy olyan játékról olvashattok ezeken az oldalakon, ami az én meglátásom, és az internetes fórumok tanulsága szerint is egy újabb színfolt a "Real Time" stratégiai játékok piacán. Egy olyan játékról lesz most szó, ami szenzációs újításaival és lélegzetelállító látványvilágával biztosan tudom, hogy mindenkit magával fog ragadni, aki leül vele megismerkedni.

1999. Szeptember 6.-án jelentette be először "Ellipse Studios" és a "Net Games", hogy szárnyai alá vette a kis orosz fejlesztőcsapat által megálmodott "Submarine Titans" projectet. Ez év januárjában megkezdődtek a játék béta tesztelései és az első publikus demo verzió, április 10.-től volt elérhető az Interneten, majd július 10-én elkészült a játék végleges verziója. Tíz hónap megfeszített munka és az eredménye egy hihetetlen látványvilágú "Real Time" stratégiai játék. Az eltelt tíz hónap alatt sorra készültek a játékkal foglalkozó weboldalak, egymás után jelentek meg a "Screen Shoot"-ok a "Desktop Wallpapers"-ok és különféle "Prewiew"-ek. Az Ellipse Studios igyekezett folyamatosan fenntartani az érdeklődést a készülő játék iránt, aminek meg is lett az eredménye, hiszen mire a játék elkészült a játékszerverek készen álltak az Interneten játszani akaró RTS rajongók népes táborának fogadására.

A játék alapötlete tulajdonképpen nem új keletű, hiszen itt is a szokásos receptet alkalmazta a fejlesztő csapat, vagyis termelj különböző nyersanyagot, fejleszd a tudományodat, építs ki minél nagyobb bázist, és a seregeddel szerezd meg az uralmat mindem terület felett, felhasználva ehhez a diplomácia és a kereskedelem eszközeit is.



Röviden így lehet legjobban összefoglalni a játék lényegét, de azért a dolog korántsem ilyen egyszerű, hiszen ha az lenne, nem lenne ekkora visszhangja az RTS rajongók népes táborában. Talán a "Red Alert" sorozat méltó ellenfelével állunk most szemben? Nos kijelenthetem, hogy ha nem is kerekedik a "Submarine Titans" a "Red Alert" fölé, de erősen megingatja a trónján, ebben biztos vagyok.


Nemsoká' készen van – jöhetnek lerombolni

Az alaptörténet 2037-ben Clarc Comet csillagász bemért egy hatalmas meteort, ami a számításai alapján, 2047-ben fog a földdel összeütközni. A jóslata bevált, és a katasztrófa bekövetkezett. A katasztrófa szinte teljesen letörölte a föld felszínét, és csak néhány tízezer túlélő maradt. Ez a kevés túlélő is annak köszönhette a szerencséjét, hogy a tudósok felismerték a veszély nagyságát, és időben hozzáláttak a tenger mélyén és a felszínen, a föld mélyén biztonságos bázisok kiépítésének. Az a kevés túlélő a berendezett földalatti barlangokban és a tenger alatti bázisokban talált menedéket, a földet sújtó felborult időjárás elől. Először 12 év kemény tél következett, majd hirtelen óriási forróság, aminek következtében a föld pólusait borító hó és jégpáncél is felolvadt megemelve ezzel a tengerek vízszintjét mintegy 15 méterrel. Ez pont elég volt ahhoz, hogy a föld még megmaradt városai is víz alá kerüljenek. A túlélők két csoportra szakadtak, a "White Shark" nevű táborra, akik a tenger alatti bázisokon éltek, és a "Black Optopi" nevű táborra, akik a szárazföldön maradtak. Megkezdődött a harc a világ megmaradt részének uralmáért. A tenger mélyén élők nagyobb létszámuk miatt erősebbek voltak, de a létszám fölényüket ellensúlyozta az, hogy a szárazföldön élőknek jobb fegyvereik voltak. Mivel azonban a tenger mélyén úgy látszott jobb életkörülményeket lehet kialakítani, a szárazföldiek is elkezdték a tenger mélyén a bázisaikat kiépíteni. Közben a White Shark csapat rátalált a becsapódott meteor darabjaira, amit "Corium-276"-nak neveztek el. Ennek az ásványnak a segítségével a tudomány óriási fejlődésnek indult. A bázisaik kiépítése közben a Black Optopi csapat is talált egy új ásványt, amit ők "Corium-2110"-nek neveztek el. Rájöttek azonban, hogy ott, ahol ez az ásvány a legnagyobb mennyiségben található a kutató és bányász hajók sorra eltűnnek. Elkezdték kutatni ennek az okát, és megtalálták a tenger mélyén élő idegenek populáció-

Rokon lelkek

Command & Conquer

A nagy ős, az első, amiből mind a mai napig merítenek ötleteket az RTS fejlesztők.
Klasszikus darab.
(ld. *576* '95/10 – 93%)

Metal Fatigue

Új kor, új szellem, és ebben is csak a gépekkel találkozunk, nyersanyaggyűjtés, bázis építés és a konkurencia legyőzése volt a cél. (ld. *576* '00/7 – 90%)

ját, akiket ők "Silicon"-nak neveztek el. A Black Optopi csapat tartva az idegenek támadásától, hozzálátott a bázisainak megerősítéséhez, védelmi fegyverek kifejlesztéséhez és megépítéséhez, vagyis felkészült a háborúra. A White Shark csapat minderről mit sem sejtve kezdte meg a támadásait a háborúra már felkészült Black Optopi ellen, mit sem sejtve az idegenek jelenlétéről. Itt kapcsolódunk majd mi be a történetbe, amiben bármelyik emberi csapat irányítását választhatjuk.

A beállítás

A játék rendszer követelményeit, ha megnézzük, mindenkinek feltűnhet a minimum és az ajánlott konfiguráció közötti óriási különbség. Ennek a miértjére a magyarázatot rögtön a telepítés után megkapjuk, ha elindítjuk konfiguráció beállító programot, ami jelen esetben nem a játékon belül található, nagyon ötletesen, hanem egy különálló program. Hogy ez miért remek ötlet? A válasz egyszerű. Ha valaki egy gyengébb gépre teszi fel a játékot, még az elindítása előtt be lehet állítani egy gyengébb gépigényhez a játék tulajdonságokat. Például kikapcsolni az árnyékot, beállítani a kívánt felbontást, kikapcsolni a menüanimálást, ki lehet kapcsolni a videók lejátszását, be kehet állítani hogy szóljone zene, illetve a winchesterről vagy CD-ről szóljon, ki lehet kapcsolni a hang effektusokat, be lehet állítani a 3D hangzást, hogy egyáltalán legyene illetve "DirectSound" emulációval, vagy hardveres gyorsítással szólaltatjuk meg a hangokat, és itt lehet kibekapcsolni az automatikus mentést. Az automatikus mentést egyébként melegen ajánlom kikapcsolni, mert a gép a leg lehetetlenebb időpontokban menti a játékállást, és egy vesztésre álló küldetés elmentését, nem igazán célszerű újra betölteni. A minimális hardver erőforráshoz igazítva a beállításokat, így már egy gyengébb gépen is nagy valószínűséggel el fog indulni a játék, ugyanis a játékban a beállításokat nem a jól megszokott helyen a főmenüben találjuk (onnan valahogy kimaradt), hanem a játék közben előhívható "Settings" menüponton belül. Itt gyakorlatilag ugyanazokat a beállításokat találjuk, mint a már említett külön beállító programban, kiegészítve még néhány lehetőséggel. Így például a hangbeállításoknál a zene hangereje, a hang effektusok hangereje, a képernyő beállításoknál az üzenetek sorainak száma és az üzenet sebessége. Itt állítható még be a játék sebessége, és a képernyő görgetési sebesség. Bizonyára csodálkoztok, hogy nem említettem meg a játék erősségi szintjének beállíthatóságát. Ennek az oka az, hogy ilyen beállítási lehetőség nincs, illetve helyesbítek, van de itt a mesterséges intelligencia az "AI" beállítására van lehetőség, amiről később még részletesen fogok szólni.

Látvány és hangzásvilág

Az Interneten megjelent előzetesek és a hírek nem hazudtak, amikor a játék grafikájáról azt írták, hogy fotórealisztikus robbanások, vulkánok valós 3D táj, barlangok, víz alatti alagutak, kőszirtek, és a háttérnek korallzátonyok és más tenger alatti növények, valamint tengermélyének élővilága, mint például a ráják, a halrajok, és a cápák biztosítják az életszerű látványvilágot. Csak tátottam a számat, amikor megláttam a játékteret. Szinte éreztem, ahogy a tenger fenéken vagyok. A szelíd félhomály, a mélységen épphogy átszűrődő napfénytől, a vízben halak úszkálnak, medúzák lebegnek, a köveken rákok araszolnak, elektromos rája úszik méltóságteljesen, cápák járőröznek, a repedésekből buborékok szállnak a felszín felé, a víz alatti korall telepeken szinte látszik hogy élnek, egyszóval tökéletes. A mélyben lévő hegyvonulatok szakadékok, barlangok mind-mind tökéletesen élethűek. Talán a tengermélyi félhomály az, amit kicsit néha zavaró lehet, de könnyen meg lehet szokni.

A kilőtt lövedékek látszanak, ahogy a cél felé haladnak, a torpedók és a rakéták például víz alatti buborék sugarat húznak maguk után, és a robbanások nyomán szinte érezni a lökő hullámok terjedését a vízben. Láttam már filmen víz alatti robbanást és itt pontosan ugyanolyan volt a robbanás látványa. A nagy nyomás miatt a robbanás mintegy lassított felvételként látszanak, a felrobbant épületek és hajók darabjai lassú lebegéssel szóródnak szét a vízben.

Mindez háromdimenziós izometrikus nézetben, ami négy lépésben zoomolható, és négy lépésben forgatható, az égtájak szerint. A játékban látható tengeralattjárók, épületek, a környező tál, a sziklák, a korallszirtek, az élőlények kidolgozottsága, még teljes ráközelítésnél is tökéletes. A játéktér ugyan nem mondható valami hatalmasnak, de végül is itt a hangsúly a részleteken van és a pergő eseményeken, de erről majd kicsit később.

A játék hangzásvilága is igazán különleges. Nem a jól megszokott véletlenszerű, pályánként változó zenét halljuk a játék közben, hanem egy teljesen újszerű megoldással találkoztam. Játék közben kellemes semleges zene szól, ami egy kis idő után, már szinte fel sem tűnik, hogy halljuk, és ha valami történik, azaz valamilyen akció kezdődik, például megtámad az ellenség egy hajót, vagy épületet, akkor a zene átvált egy dinamikus vérpezsdítő zenére. A fejlesztők ezt úgy fogalmazták meg, hogy dramatizált zene szól a játék alatt, ami teljesen igaz is, a hangulat teljessé tételét a zenével valóban sikerült megoldaniuk.

A játékmenet

Az indítás után egy nem túl hosszú de remekbeszabott intróval kezdődik a játék. A bevezető képsorok, mintha egy mozifilmből lennének összevágva, mindez nagyszerű kísérő zenével. Az intró után, egy tengeralattjáró vezető ülésében találjuk magunkat. Az ablakon kinézve két oldalt egy-egy tengeralattjáró lebeg mellettünk, előttünk pedig az ablakon kinézve delfinek úszkálnak a vízben. Hihetetlen de a hajó, amiben ültem lassan mozgott a vízben, ahogy az áramlatok mozgatják és szégyen ide szégyen oda, kissé megszédültem. Az irányító pulton találjuk a főmenüt, ahol kiválaszthatjuk, hogy szóló, vagy hálózati játékot akarunk játszani. Hálózati játékot választva, játszhatunk helyi IPX alapú hálózaton, soros kábelen összekötött gép-gép kapcsolaton, modemen keresztüli gép-gép kapcsolaton, illetve az Interneten keresztül felkapcsolódhatunk a játékszerverekre. Itt említem meg, hogy a játéknak saját szervere is működik, amit a program automatikusan megtalál, ha fel vagyunk kapcsolódva az Internetre.



Tucatokba tömörült túlerő



Menü csendélettel...



Számtalan szörnyeteg szórja szitkait...

A szóló játékot kiválasztva, először el kell dönteni melyik oldalon állunk a három csapat közül, majd választhatjuk a lineáris szálon futó "Champain" módot, vagy az előre generált 23 különböző küldetésből álló "Battles" módot. Ezt a módot választva a 23 előre beállított pálya közül tetszőlegesen kiválaszthatjuk bármelyiket, de választhatunk véletlenszerű pályát is, és akkor a gép ajánl fel egy pályát. A kiválasztott vagy véletlenszerű pályákon a start előtt a küldetések sok tulajdonságát be lehet állítani, egészen a mesterséges intelligencia szintjétől az induló technikai fejlettségi szinten át a rendelkezésre álló nyersanyagig, sőt a pályán található ellenfelekkel fennálló viszonyunkat, azaz a diplomáciai kapcsolatot. Az így választható, vagy kapott pályákon az ellenfelek száma és a játéktér mérete is változó, például van olyan pálya, ahol két ellenfél vív meg egymással egy 70x70-es méretű területen, és van olyan is, ahol hat induló csapat van egy 100x100-as területen, és ezek közül néhány ugyanahhoz a csapathoz tartozik, tehát például indulásként két White Shark bázis,


Vízválasztó varázslatok városa

három Black Optopi és egy Silicon bázis kezdi meg a harcot. Ezeken a pályákon a feladat viszont mindig ugyanaz, a teljes uralom megszerzése az adott területen, az összes ellenséges hajó és épület megsemmisítésével.
Multiplayer játékmódot választva ugyanezekkel a pályákkal találkozhatunk, illetve csatlakozhatunk a hálózatban lévő más gépen indított játékhoz, melyen ezek közül a pályák közül lett valamelyik betöltve, vagy mi választhatunk ki egy pályát, és elindítva azt csatlakozhatnak hozzánk más játékosok.
A "Champain" típusú játékot választva, egy viszonylag lineárisnak mondható küldetés sorozaton kell magunkat végig küzdeni, ahol küldetésenként más és más feladatot kell végrehajtani ahhoz, hogy a következő küldetést megkapjuk. Itt már nem mindig a teljes győzelem a cél van, amikor egy bizonyos mennyiségű nyersanyag kitermelése és a pálya egy adott pontjára való eljuttatása a feladat van, amikor egy különleges fegyvert kell kifejleszteni és van, amikor csak a bázisunkat kell működőképesen tartani egy adott ideig. Persze attól senki ne tartson, hogy mindez olyan egyszerű lesz, hiszen az ellenfelek sem pihennek, és a beállított mesterséges intelligencia szintjüktől függően, akár néhány perc alatt is képesek fölénk kerekedni, úgyhogy senki ne higgye azt, hogy egy percig is unatkozni fog akár a legegyszerűbb feladat alatt is.
Annál is inkább igaz ez, mivel a fejlesztők bele tettek a játékba néhány olyan furfangos újítást, ami miatt nem fogjuk ölbe tett kézzel nézni, amíg a bázisunk és a flottánk fejlődik. Például a tengeralattjáróink lőszerkészlete nem végtelen, nekünk kell folyamatosan a megfelelő mennyiségű torpedók és víz alatti bombák, rakéták gyártásáról gondoskodni. A legyártott tengeralattjárók ugyan rendelkeznek egy induló készlettel, de ha nincs működőképes lőszergyár, hamar elfogy a készletük, vagy ha nincs elegendő nyersanyag, amiből a gyárban lőszer készüljön, csak csodálkozni fogunk, hogy a támadásra kiküldött vagy a védő flotta egyszer csak abbahagyja a tüzelést, és tétlenül nézi az ellenséges hajókat. A tenger fenekén található nyersanyag készlet sem kifogyhatatlan, úgyhogy arra is figyelni kell, hogy a kitermelt nyersanyagot mire használjuk fel, mert sajnos időnként túl gyorsan fogy, és az ellenség területén található nyersanyag lelőhelyeken kissé kockázatos a kitermelés. Szerencsére azonban a kereskedelemmel a nyersanyaghiány némileg ellensúlyozható feltéve, hogy van elég aranyunk, amit a tengervízből tudunk előállítani, és működik a kereskedelmi központ. Abban viszont biztosak lehettek, hogy az ellenség, ha megjelenik a bázisotok közelében, először azoknak az épületeknek fog nekiesni, amelyek az utánpótlást biztosítják, így például a "Gold Sublimátor" a "Core Mine" és a "Metal Mine" és a lőszergyár lesz az elsődleges célpontjuk.


Vízben vadászó vandálok verekszenek

Van azonban egy olyan lehetőség is a játékban, ami megkönnyítheti egy-egy küldetés sikeres végrehajtását, ez pedig az "AI" azaz a mesterséges intelligencia-állítási lehetősége. A küldetésekben lévő ellenség mesterséges intelligenciája egy adott szintre mindig beállítható még a küldetés megkezdése előtt, (menet közben ez már nem állítható) így gyakorlatilag ezzel le-het a játék erősségi fokozatán állítani, de mindezen felül a játék során a saját csapatunk részére, ha szükségesnek látjuk, bekapcsolhatjuk a "Computer Assistant" ahol a számítógép segítségét többféleképpen is igénybe vehetjük. Bekapcsolhatjuk a "Resource assistant"-ot ekkor a számítógép átveszi ennek a fejlesztés és készlet gyűjtés irányítását, és "Construktor" hajók maguktól nekilátnak olyan épületek üzembe helyezésének, amik a készletek előállításához és a bázis alapvető ellátásához szükségesek, valamint olyan tengeralattjárók legyártásának, amelyek a nyersanyag szállításához és az alapvető védelemhez szükségesek, és mindebből a legoptimálisabb mennyiséget. Ha a "Guard assistant"-ot kapcsoljuk be akkor elsődlegesen a háború minél gyorsabb megvívásához szükséges épületek készülnek először, így az alapvető nyersanyag előállításához szükséges épületek után azonnal a kutató központ és a lőszergyár valamint a flotta legyártása történik meg. Ezt a segítséget választva, például a legyártott flotta egy része önállóan kezd járőrözni a szektorunk fölött és védik az épületeket, kísérik a szállító hajókat, a közeledő ellenséges egységeket pedig önállóan megtámadják. Az első küldetésben rögtön ki is próbáltam ezt a lehetőséget, és csak néztem nagyot, amikor a legyártott flotta elindult magától felkutatni az ellenség bázisát, és önállóan nekiálltak támadni azt. Találkoztam olyan lehetőséggel is, amikor csak a bázisunk kiépítését bízhatjuk rá a számítógépre, ez például a "Base assistant" volt. A legérdekesebb lehetőség a "Game assistant" bekapcsolása. Ezzel gyakorlatilag kiadjuk a kezünkből az irányítást, és a gép akár teljesen önállóan is képes lenne végrehajtani a feladatok zömét. De hogy ne legyetek teljesen megnyugodva, hogy a küldetések most aztán játszva megnyerhetők, azért azt el kell mondanom, hogy


Pályamű a pályaszerkesztőben

a "Computer assistant" segítségét nem lehet minden pályán bekapcsolni.
Maga a játék irányítása a gyakorlott stratégák számára nem lesz újdonság, hiszen kicsit átszabva ugyan, de a jól megszokott funkciókkal rendelkező kezelőpanellal fogtok találkozni. Az irányítás és a különböző parancsok kiadása is egérrel és a billentyűzet segítségével történik. Alapértelmezésben a bal gombbal kijelöljük az egységet, jobb gombbal kiadjuk a parancsot, és ha az egeret rávisszük egy épületre vagy egy hajóra, kiírja a nevét és megjelenik fölötte az állapota. Egy csoport kijelölése után a hajókból állíthatunk össze csoportokat is a jól megszokott "Ctrl+szám" leütésével, és utána könnyedén adhatunk nekik parancsot, ha beütjük a kívánt csoport számát. "Zoomolni" és a pályát forgatni és "Scrollozni" az egérrel és a billentyűzettel is lehet, de összességében elmondható, hogy nagyon kevés billentyű kombinációt kell a játék során megjegyezni.

Néhány extra

A játékhoz, mint a legtöbb stratégiai játékhoz fejlesztők mellékeltek egy rendkívül könnyen kezelhető, és jól áttekinthető pályaszerkesztőt is. A pályaszerkesztővel 10x10-es mérettől 100x100-as méretű pálya elkészítését választhatjuk, még azt is beállítva, hogy milyen éghajlatú tengerfenéken akarjuk a pályát elkészíteni. A pálya elkészítése során gyakorlatilag minden a pályákon előforduló természeti képződmény és biológiai populáció a rendelkezésünkre áll, a berendezéshez, de épületet nem tudunk előre elhelyezni az induláshoz, csak a "Construktor" hajú kezdő pozícióját adhatjuk meg. Viszont a pálya editorral a játék összes küldetését és a "Champain" küldetéseket átszerkeszthetjük. A pálya editorral megnyitva valamelyik pályát gyakorlatilag újra építheljük az előre elkészített tengerfenék kinézetét, bármit hozzátehetünk, vagy elvehetünk belőle, itt már a játékban előforduló valamennyi épület és hajótípus hozzáadható illetve elvehető az induló állásból, sőt a játék teljes zenei anyaga, animációi a felbukkanó szöveges üzenetek, a küldetések eligazító szövegei átírhatók szerkeszthetők, megjelenési módjuk beállítható. Az így elkészített pályák akár szerkesztés közben is azonnal kipróbálhatók a játékban.


Nukleáris napgolyó robbantásnál...


...de én is pórul járhatok!

A játékhoz és a pályaszerkesztőhöz a fejlesztők, egy-egy különálló, de tökéletes help file-t készítettek. A help file-okban gyakorlatilag minden megtalálható, amire egyáltalán bárkinek is szüksége lehet, mind a játék, mind a pályaszerkesztő használatához. A játék help file-jában például a játék alaptörténetétől kezdve a technikai fejlesztési struktúrán át a csapatok valamennyi épületének és tengeralattjárójának és azok rendeltetésének magyarázatán át a kezelőfelület és a menük használatának magyarázatáig minden megtalálható, mindez olyan szerkezetben elkészítve, hogy bármely szövegrészben elhelyezett utalásra kattintva, rögtön arra a részre ugrik, ahol az utalás részletes magyarázatát kapjuk, mindez természetesen képekkel illusztrálva.


...nem csak az ellen, ...

A pályaszerkesztőhöz mellékelt help file (hasonló felépítésben, mint a játék help file-ja) pedig olyan mértékű segítséget tud adni, hogy aki még soha nem találkozott ilyen jellegű programmal, az is könnyedén megtanulhatja a kezelését, és szebbnél szebb pályákat tud készíteni a segítségével.

A játék mellett, hogy ne teljes legyen a kép, illetve a hang, találunk még egy érdekes kis programot, amit nemes egyszerűséggel "Sound Configurator"-nak neveztek el. Nem itt nem a hangkártyánk illetve a játék hangjainak a tulajdonságait állíthatjuk be. Itt egy kicsit másról és többről van szó. A programot elindítva megtaláljuk fa struktúrába szedve a játék valamennyi eseményét, üzenetét, a hozzárendelt hanggal. Ha valakinek nem tetszenek a hangok, illetve a zene, amit játék közben hall, nos ezzel a programmal megteheti, hogy kicserélgeti a hangokat, illetve külső vaw fájlokat adhat hozzá a hangzásvilághoz amiket bármelyik eseményhez hozzá is lehet rendelni. Sajnos a hangokat csak importálni lehet, és exportálni nem. De ennek a programnak a segítségével, a hangkártyáról felvehetők a gépi hangok.
Ennek a két szerkesztőprogramnak a birtokában, akár úgy is vehetjük, mintha a játék teljes forráskódját megkaptuk volna, hiszen oly mértékben lehet a játékot, illetve a tulajdonságait "átszabni", hogy akár egy teljesen új kinézetű és hangzásvilágú játékot nyerhetünk.

Néhány jó tanács

A játékot még a fejlesztése során, alapos vizsgálat és próba alá vették a bétatesztelők. Az ő általuk felvetett javaslatokat és tippeket a fejlesztők szinte mind beépítették a játékba. Lássunk néhány tippet, amit a küldetések sikeres megvívásához adtak.
Először minden esetben építeni kell egy vagy két "Air extraktor"-t legalább három "Subcentert"-t egy "Trade center"-t legalább kettő "Tech center"-t egy-egy "Metal extraktor"-t és "Corium extraktor"-t egy-egy "Depot"-val. Ezután építeni kell legalább hét "Gold extraktor"-t és közben legyártani négy szállítóhajót és melléjük kíséretnek tíz-tíz "Hunter"-t. A "White Sharks" oldalán harcolva, ki kell fejleszteni alapként a "HF cannon"-t majd a nagyobb hattávolságú "Medium torps"-ot és harmadiknak a "Sonars"-t. A "Black Optopi" oldalán pedig először a "BO is Splinter torps" majd a "Light laser" utána pedig a "Sonars" kifejlesztése a javasolt.
Ezekkel az alapokkal indulva gyorsabban és biztonságosabban teljesíthetjük a küldetések során kapott feladatokat.

Clemi

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Gyönyörű látvány, dinamikus hangzásvilág – üde színfolt a stratégiák piacán

végítélet

80%

ALL STAR TENNIS 2000

★ Szerva itt!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Aqua Pacific
Kiadó: Ubi Soft
website: www.ubisoft.com
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: –

Éppen az előző számban írtam a "Roland Garros 2000" elnevezésű teniszprogramról, és bizony panaszkodnom kellett, milyen kevés programot írnak a "fehér sport" kedvelőinek. Nos ezentúl gyakrabban fogok panaszkodni, mivel kevesebb, mint egy hónapon belül máris kiadták az All Star Tennis nevű játékot, amely remélhetőleg további híveket szerez majd ennek az amúgy nem túl közkedvelt számítógépes játékfajtának.

A játék

A játékban választhatunk egyszerű összecsapást, játszhatunk tornát, és elkezdhetünk akár egy egész éves ciklust is. Az érdekesség az, hogy nem csak az egyes, vagy páros küzdelmeit próbálhatjuk ki, hanem szinte teljesen egyedülálló módon vegyes párosban is elindulhatunk. Ennek megfelelően választhatunk női- és férfiversenyzők közül is. Mind a nőknél, mind a férfiaknál találunk egy-két híresebb nevet (valószínűleg az ő nevükre volt pénz), és négy-öt ismeretlen játékost is. A nőknél belebújhatunk Martinez, Schett és Maurismo bőrébe, a férfiaknál pedig Kurtent, Krajiceket, Todd Martint, és Hewitt-ot próbálhatjuk ki. Feltétlenül ki kell emelnem, hogy minden játékos a rá jellemző módon játszik, így Kurten nem rohangál a hálóhoz röptézni, és Kraicek, vagy Martin nem kezdenek bele hosszas alapvonalon folyó labdamenetekbe. Meg kell említeni a ruházatot is, mert a legtöbb eddigi játékban ezt nem vették figyelembe. Az All Star Tennis-ben egytől-egyig a saját szerelésükben ütik a labdát a játékosok. Ez még nem minden, az ember akkor lepődik meg igazán, amikor játszani kezd. Azon felül, hogy minden játékos a rá jellemző módon játszik, még az általuk kiadott hangok is meglepően hasonlítanak valódi játékosok hangjaira, (különösen a nyögések). A hanghatásokra amúgy sem lehet egy rossz szavunk sem, ugyanis a játék egyik legjobban kidolgozott részéről van szó.


Az olcsóbb helyek nézői már igen elmosódottak...

Amiért 10-est kapott az értékelőben a zenebona

A készítők rendkívül sok hang effektet vittek gépre, mint például a biztatások egész sorozatát (minden játékosnak külön-külön, és nem csak egy fajtát), vagy megemlíthetem még a közönség, szokásos reakcióit, mint a felhördülések, sikolyok, bekiabálások, vagy a zúgó tömeg. Az egyik legnagyobb meglepetés akkor ért, amikor a döntő játszma, egy kulcsfontosságú labdameneténél, megszólalt egy rádiótelefon, aminek következtében rögtön ki is estem. Persze nem a telefon rémített meg, de ami utána következett, annyira kizökkentett, hogy már nem volt időm magamhoz térni. Ugyanis a telefonra a közönség is egyből reagált, és azonnal hangos mosolyú lányok, és fiúk zaja töltötte be a stadiont, ahol csak a vezetőbíró hosszas győzködése után lett ismét csönd.

A színterek

A játékban tíz tornán indulhatunk, illetve ha csak egy meccset játszunk, akkor ezeknek pályáin játszhatunk. A tíz pályáról (ausztrál, német, olasz, francia, angol, spanyol, holland, orosz, amerikai) általában elmondható hogy jól sikerültek, én egyedül az Egyesült Államokban rendezett torna centerpályáját éreztem gyengébbnek. A tornákkal kapcsolatban meg kell jegyezni, hogy egyik sem valós, vagyis nem létező tornák nevét viselik. Így a valósághoz csak annyi közük van, hogy valóban van olyan borítású versenypálya az adott országban. Az egyetlen, ami összetéveszthetetlen bármilyen másik versennyel, az az Wimbledon füves centerpályája.


Kezdődik a szett!

A tornák

Minden tornán legalább négy meccset kell játszanunk, ha egész éves szezont megyünk, akkor ez a kiemelésünktől függ. Egyesben minél ismertebb teniszezővel vagyunk, annál jobb lesz a kiemelésünk, így később kerülünk össze nagyobb, és nehezebb ellenféllel. Párosban, a két teniszező együttes besorolásától függ a lejátszandó meccsek száma, amit úgy kapunk, hogy a két versenyző egyéni világranglista helyezéseit összeadjuk, és amelyik páré a legkisebb, az az első kiemelt, és így tovább. A készítők annyiban változtattak a vegyes párosokon, hogy ott mindig négy mérkőzést kell játszanunk, kiemeléstől függetlenül, ugyanakkor akárcsak egyesben vagy párosban, a kiemelés itt is megszabja milyen nehéz ellenfelet kapunk az első pártalálkozón. A kiemelés a legelső verseny előtt (természetesen, ha egy egész idényt megyünk, erre csak akkor van szükség) a megadott rangsorolás alapján történik, utána a versenyeken szerzett pontok döntenek. Minden torna után a győztes tíz pontot kap, a második hetet, a legjobb négy közé jutottak négyet, aztán kettőt, és aki az első fordulón nem jut túl, az ne is reménykedjen pontokban.

Az irányítás

Az irányíthatósága a játéknak eleinte igen kacifántosnak és átláthatatlannak tűnt, amit azonban az idő múlásával remekül megcáfolt a játék. Hét billentyű kapott kulcsszerepet, melyek mindegyikét mi választhatjuk ki. A hét billentyű közül három az ütések fajtáját határozza meg, négy pedig a játékos irányítását szolgálja. A négy mozgást előidéző gomb, és még egy "ütő" gomb kombinációjával tudjuk a labdát oldalra, hosszan vagy röviden megütni.

Az ütések kapcsán ismét ki kell, hogy térjek a játék hanghatásaira, mert ezt ezen a téren is sikerült kiválóra megalkotni. A készítők mind a szabad téri, mind a fedett pályákon kidolgozták a labdáknak leginkább megfelelő hangot, minden ütésfajtának is megvan a maga speciális hangzása a játékban. Külön érdekességként említeném az irányíthatóság kapcsán azt is, hogy a játékban a labda, akárcsak a valóságban eltalálhatja a játékost.

Összefoglalva a dolgot, az All Star Tennis felveszi a versenyt a mai számítógépes tenisz elitjével, bár a készítők talán túl nagy hangsúlyt fektettek a hanghatásokra, és jóval kevesebbet a játék lényegére, a grafikai megjelenésre, és az irányíthatóságra.

Szöcske

külcsín/belbecs

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Jó kis tenisz progi – kár, hogy pont az hiányzik, ami az ilyen játékokat élvezetessé teszi

végítélet

72%

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

ELFOGYOTT 90/1 · 90/2 · 90/3 · 90/4 · 90/5 · 90/6 · 90/7 · ELFOGYOTT 91/1 · ELFOGYOTT 91/2 · 91/3 · ELFOGYOTT 91/4 · 91/5

91/6 · 91/7-8 · 91/9 · ELFOGYOTT 91/10 · 91/11 · ELFOGYOTT 91/12 · 92/1 · 92/2 · 92/3 · 92/4 · 92/5 · 92/6

ELFOGYOTT 92/7-8 · 92/9 · ELFOGYOTT 92/10 · ELFOGYOTT 92/11 · ELFOGYOTT 92/12 · 93/1 · 93/2 · 93/3 · 93/4 · 93/5 · 93/6 · ELFOGYOTT 93/7-8

ELFOGYOTT 93/9 · 93/10 · ELFOGYOTT 93/11 · ELFOGYOTT 93/12 · ELFOGYOTT 94/1 · ELFOGYOTT 94/2 · 94/3 · 94/4 · 94/5 · 94/6 · 94/7-8 · ELFOGYOTT 94/9

94/10 · 94/11 · 94/12 · 95/1 · 95/2 · 95/3 · 95/4 · 95/5 · 95/6 · 95/7-8 · 95/9 · 95/10

95/11 · 95/12 · 96/1 · 96/2 · 96/3 · 96/4 · 96/5 · 96/6 · 96/7-8 · 96/9 · 96/10 · 96/11

96/12 · 97/1 · 97/2 · 97/3 · 97/4 · 97/5 · 97/6 · 97/7-8 · 97/9 · 97/10 · 97/11 · 97/12

98/1 · 98/2 · 98/3 · 98/4 · 98/5 · 98/6 · 98/7-8 · 98/9 · 98/10 · 98/11 · 98/12 · 99/1

99/2 · 99/3 · 99/4 · 99/5 · 99/6 · 99/7-8 · 99/9 · 99/10 · 99/11 · 99/12 · 00/01 · 00/02



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen **100, Ft/db** (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	99/11	398,-
99/2	398,-	99/12	398,-
99/3	398,-	00/01	398,-
99/4	398,-	00/02	796,-
99/5	398,-	00/03	796,-
99/6	398,-	00/04	796,-
99/7-8	576,-	00/05-06	796,-
99/9	398,-		
99/10	398,-		

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

ULTIMATE GOLF

★ Ultimátum a golfőrülteknek

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
website: www.ubisoft.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3DFX
Multiplayer: LAN, Internet

A Ubisoft legfrissebb alkotása legfeljebb a vérbeli golfrajongók és sportszimulációk szerelmeseinek nyújthat (korántsem) felhőtlen élvezetet. Bár az előbbiek gondolom nincsenek hazánkban különösebb nagy számban. Nekik külön élvezetes lesz a program elején lefutó kis FMV-s filmecske. (Leszámítva, hogy amatőr játékosok szerepelnek benne.)

A program grafikailag elég kellemes, azt azonban tegyük hozzá hogy ezt a 3D kártyák által nyújtott repertoárnak köszönhetjük. (lens flare,bilinear filtering) Az Ultimate Golf rendre használja ezeket az adottságokat, ámbár az az érzésem, hogy a programozók nem aknázták ki teljesen a lehetőségeket. Ezt az állításom támasztják alá a játék közben előforduló textúra hibák, és a szememben az sem egy jó pont, miszerint a háttér alkalmasint egy egyszerű textúra fal, és semmi más. (Elég érdekes volt látni a Grand Canyon-t vektorlapokból barna árnyalattal).

Ha már itt tartunk megemlítem, hogy a program a maga nemében azért tud néhány kellemes újítást is. Többek között nem mindennapi élmény, hogy egy golfprogramban first person shooter látószögben kedvünkre sétálgathatunk és bejárhatjuk a pálya legeldugottabb szegleteit is. A zoom-olás lehetőségéről nem is beszélve. Hozzáteszem, lövés előtt teljes 3D-s mozgásra van lehetőségünk. A lövést követően 6 féle kameraállásból nézhetjük meg ügyködésünk eredményét. Ezek közül szokás szerint csak néhány használható. (bird's view, ball view, person view). A program 3 terep típust tartalmaz, mindegyiken külön-külön 18 pályarészleten játszhatunk. Néhol el vannak rejtve akadályok is, viszont tereptárgyakból kicsit több is lehetne. A pályák elrendezése miatt eshetett meg az a malőr, hogy elöl semmi hátul pedig fák és tengerpart is van. Kedvünkre állítgathatjuk a lövés erősségét, a szélirányt és az időjárást is. Játszhatunk napsütötte, ködös, és esős pályán, valamint lehetőség nyílik arra is, hogy kijelöljünk magunknak egy zugot, ahol le akarjuk bonyolítani


A komoly golfosok a tyúkokkal kelnek


A Grand Canyon madártávlatból


A ködös Albion

ténykedésünket. A játékban 8 karakter közül választhatjuk ki az igényeinknek legmegfelelőbbet, ám kreálhatunk saját játékosokat is általunk megadott koordinációkkal kombinálva.28 fajta ütő közül válogathatunk, ezek természetesen méretükben és hatásukban mind különbözőek. Alkalmasint kiválaszthatjuk, hogy milyen labdát akarunk nyüstölni. 3 lehetséges módozat közül: easyball, medium és hardball. Érdemes kezdésnek a legkönnyebbet választani, mert érhetnek meglepetések mindenkit. Furcsa, de a programban nem találtam egyetlen híres játékost sem. Minden karakter egyszerű szimpla neveken fut. (Halkan megjegyzem, azért a mai világban, amikor a license-ek fillérekbe kerülnek, elég negatív reklámkampánynak számít egy ilyen rossz döntés a szoftverkiadó részéről.) A játékosok kinézete és mozgásfázisai ellenben nagyon jók. A mozgások szépen animáltak, és kidolgozottak. Ha sikerül betalálnunk a lyukba, akkor valóságos örömujjongás veszi kezdetét a pályán, egyszeméleyes társaságunkkal. Az irányíthatóság viszonylag kellemes, hiszen lövés előtt, ha kicsit túlszállna a labda, egy egyszerű mozdulattal leállíthatjuk eddigi ténykedésünket. A labda ellövése az egér jobb gombjával hajtható végre, de közben figyelnünk kell az irányra is, mert ha nem tesszük, akkor a játék hajlamos arra, hogy a labdát az általunk megadott ponttól legmesszebb lője el. Szóval az irányítás mindenképp profi kezeket igényel. Az Ultimate Golf menürendszere felettébb látványos, és stílszerűen alkalmazkodik a játékhoz. Könnyedén hozzáigazíthatjuk gépünkhöz a program legapróbb paramétereit is. Figyelemreméltó részletességgel babrálgathatjuk a grafikát és a már említett 3D-s lehetőségeket. (bátrabb játékosok a felbontást akár 1280x768-ig is feltornázhatják, ám ehhez nem mindennapi videokártyára lesz szükség.) A program hanghatásai viszonylag kellemesek, bár a kommentátor nem követi az eseményeket. Szóval madárcsicsergésen kívül nem nagyon fog minket zavarni semmi koncentrálás közben. A játékban lehetőség van gyors mérkőzéseken (Quick Match) kívül gyakorlásra (Practice) valamint bajnokságra is (Championship). Ezen felül játszhatunk természetesen hálózatban is, és nem maradt ki a modemes játék lehetősége sem. Hiányzik ellenben az interneten folytatható játéklehetőség. A konkurens golf-programoknál általában rendre megtalálható eme lehetőség. A háttérzene elviselhető, és lehetőségünk van játék közben a saját CD-nket is hallgatni. Végeredményképp a maga nemében egy tűrhető programmal állunk szemben. Leszámítva a pozitívumok és negatívumok tömkelegét, összességében elmegy, de csak a golfrajongóknak merem nyugodt szívvel ajánlani.



A karakterválasztó képernyő

Szakács P.

külcsín/belbecs
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum
A maga nemében elmegy, egyébként semmi extra. Csak fanatikusoknak

végítélet
76%

GRAND PRIX 3

★ A NAGY VISSZATÉRÉS... DE VALÓBAN OLYAN NAGY?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: MicroProse
Kiadó: Hasbro
website: www.microprose.com
Minimum konfig: PII266, 32MB RAM
Ajánlott konfig: PII400, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Az igazat megvallva nem tartozom az elvakult F1 rajongók közé. Úgy értem nagyon bírom a dolgot, de például nem tartom számon, mikor vannak a versenyek, s így többnyire beérem azzal, hogy összefoglalókból értesülök az aktuális eredményekről. Nemrégiben csak véletlenül alakult úgy, hogy történetesen ott ültem a képernyő előtt a kellő időben, vasárnap koradélután. Ez pedig egy igen szerencsés véletlen volt, mert az idei Hockenheimi Nagydíj az elejétől a végéig olyan volt, mint egy összefoglaló – nehéz dolga lehetett a TV-seknek, akiknek utána össze kellett azt sűríteni néhány percbe. Ebben az egy futamban minden benne volt, amiért az F1-et szeretni lehet. Bár sokunk kedvence már a rajtnál kiesett, végig hihetetlenül izgalmas volt a verseny: hol a safety carnak kellett bejönnie egy keresztbe állt autó vagy egy keresztbe szaladt néző miatt, hol az eső eredt el, és aztán az a mozzanat, hogy a száraz gumik megkockáztatásával győzték le a címvédő világbajnokot – ráadásul egy olyan pilóta, aki az első Gran Prix győzelmét aratta – az már tényleg zseniális volt. Ezt a versenyt egyszerűen nem volt szabad kihagyni. Mint ahogy az F1 játékok közül sem volt szabad kihagyni annak idején az F1 GP-t, illetve főként annak a második részét.

Noha F1-játékból az utóbbi időben nem igazán van hiány, mégis van egy olyan gyanúm, hogy a sportág szerelmesei közül már nagyon sokan várták a Geoff Crammond nevével fémjelzett sorozat harmadik epizódját. Hát bizony sok türelemre volt szükségük, hiszen a fejlesztés már 3 hónappal a második rész kiadása után megkezdődött, és csak most érett be a gyümölcse. Vigasztalhat minket a tudat, hogy még így is gyorsabbak voltak az alkotók, mint az előző résszel, hiszen ki hinné, de az első F1 GP immáron 11 esztendeje látta meg a napvilágot. (De ha minden igaz, ezután minden évben lesz új F1GP – "Sir" Crammond ugyanis egy nyilatkozatában valami ilyesmit engedett sejtetni.)

Vissza a '98-as idényhez

Hát igen. Már nagyon ideje volt kirukkolni az új epizóddal, hiszen a legutóbbi rész a korából adódóan ugyebár semmiféle 3D-kártyát nem támogatott, nem is szólva arról, hogy a játékban modellezett '94-es "felállás" is kissé elavult már. Bármennyire is a legjobb szimuláció volt a maga idején, azóta kénytelenek voltunk valamilyen másik riválís F1-játékot preferálni. De vajon a harmadik rész megjelenésével megint mindenki vissza fog pártolni a MicroProse üdvöskéje mellé?

Ha mondjuk csak a népszerűségét vesszük alapul, annyit már most megállapíthatunk, hogy a játék kiadása biztosan nem lesz veszteséges. De hogy végre valami konkrétumot is mondjak: az egyik legélethűbb F1 játékot tartjuk a kezünkben. Az 1998-as idény – természetesen a FIA engedélyével – hajszálpontosan lett átültetve a számítógépünkre. Persze jogos lehet a kérdés, hogy ennek miért kéne annyira örülnünk, amikor pl. az F1 2000-ben már az idei futamokat is lejátszhattuk. Nos talán a legjobb lesz, ha ezzel kapcsolatban magát Geoff Crammondot idézzük: "Rengeteg szezon-specifikus munkát szükséges elvégezni egy igazán élethű szimuláción. Ahhoz, hogy a GP3-at teljes egészében a '99-es idényhez tudjuk igazítani, el kellett volna halasztani a kiadás dátumát, ami nyilván sokak számára csalódás lett volna. Majd meg fogjuk csinálni a '99-es idényt is egyszer." Az ak-tuális évről már nem is beszélt a mester: az szinte már tabunak szá-mít a MicroProse fejlesztőgárdája számára. Ugyanis abból indulnak ki, hogy a versenyzők teljesítményét csak akkor lehet élethűen modellezni, ha már megvannak az eredmények. Ennyit tehát az aktualitásról.



A németek ásza mellett még a régi csapattárs mosolyog



Kisebb torlódás a monacoi rajt után... talán a többiek is a tájban gyönyörködnek?

Az újítások

Hogy rögtön a közepébe vágjunk, a legegyszerűbb valószínűleg az lesz, ha most elsorolom mik is azok a jellemzők, amikkel igyekeztek felülmúlni a legutóbbi epizódot.

Bár az F1GP első két részébe főként nem a grafika miatt szerettek bele olyan sokan (bár a maga idején kétségtelenül best volt), azért a szokásos beidegződéseknek engedve talán mégis kezdjük a külcsínnel. A GP3 természetesen támogatja a 3D-s kártyákat, de ettől függetlenül van szoftver render is – a felbontás 640x480 és 1024x768 között állítható. Amikor felinstalláltam a játékot, "jó szokásomhoz" híven én is a külsőségeket akartam rögtön megcsodálni, úgyhogy türelmetlenül böktem rá mindjárt a felvillanó Quick Race menüpontra. Nem tudom, hogy véletlenül-e vagy készakarva, de a játék az első indításnál mindjárt egy esős futamot adott be, aminél mindjárt volt alkalmam megcsodálni néhány új látványeffektust. Néhány olyan effektust, amelyek egyáltalán nem csicsásak: szemlátomást nem holmi "látvány-orgazmusra", hanem az élethűségre törekedtek. Például nem maszatolódnak el az esőcseppek a kamerán, ellenben rendkívül meggyőző, ahogy az előttünk haladó versenyzők sűrű vízpárafelhőt generálnak maguk mögött, s ha netán belehajtunk ebbe a felhőbe, hirtelen nem látunk semmit. Azt pedig még jobban néz ki, hogy a felázott bitumenen klasszul tükröződik a táj, s mintha kisebb pocsolyákba kezdene gyűlni a víz.


Az előzési technikám egy kissé agresszív

Még egyszer hangsúlyozni kell, hogy grafikailag főként az élethűséget vették célba, s ezért néhány megszokott




A lóerők mellé néha elkél az emībererő is

pedig hiába állítottam fel mindent maximumra, a játék sebessége úgy is élvezhető maradt. A GP3-nál tehát olyan gond nincs, hogy gondolkodnunk kell, mivel csökkentsük mondjuk a visszapillantó tükör által "látott" képet: merthogy az ilyen apró változtatások csak jelentéktelen sebességcsökkenést okoznak.

Jóllehet hazudnék, ha azt mondanám, hogy az engine-nel maradéktalanul meg voltam elégedve. A "grafikus motor" sajnos elég gyakran generál poligonhibákat, hogy csak egyetlen példát említsek: a közvetítő kamerák nézetéből néha átlátszódik a kocsi bizonyos falakon. És sajnos a sima követő nézetnél is előfordul ilyen: mint amikor a monacoi hajtűkanyarnál lemarad a kamera, majd az autó után ered, s egy másodpercre "átlyukad" a palánkon.

dolgot hanyagoltak. Emlékszem például a drágalátos bátyám aggodalmaira, aki azt hitte, hogy nem használja a játék a 3D-s hardverét, csak mert a textúrák nincsenek elfilterezve. Nos a 3D-s kártyákkal semmi gond: azok a textúrák direkt nincsenek elmosva. Én speciel ezt nem is bántam: már elegem van a sok anti-aliasing effektusból, amivel a grafikusok jobbára csak a hanyag munkájukat takargatják. Vétek is lene ebben a játékban mindenhova azt a bizonyos homályt nyomatni: nem árt az néha, sőt egyenesen használhat is, ha a kontúrok megmaradnak. Minek kéne elrontani a szép magas felbontású textúrákat, csak mert néhány a közeli tárgyon meglátszik néhány texel? Engem nem zavar, hogy egy kicsit szögletesek a barázdák az első gumikon. Mint ahogy az sem zavart, hogy nincsenek lobogó zászlók az épületek tetején, nincsenek animált szerelők a bokszban (csak sima sprite-figurák), nincs safety car sem, s néhány melbourni felhőkarcoló teszem azt eléggé doboz formájú. Utóbbiak pedig azért nem szúrták a szemem, mert a játék a kevesebb részletért nyújt valamit cserébe: csodás sebességet egy átlagos gépen is. A tájra már eleve csak olyan objektumok kerültek rá, amik nélkülözhetetlenek – mindenféle apró-cseprő részlettel nem akarták fárasztani a processzort. A program mellesleg roppant intelligens: már eleve úgy indul az installálásnál, hogy lefuttat néhány tesztet, és beállítja magának az "öszerinte" ideális grafikai paramétereket. Igaz, én ettől függetlenül – már csak kíváncsiságból is – benéztem a grafikai menübe. Nagy meglepetésemre

Az élethű körülmények

A legfontosabb újítás kétségtelenül a már említett időjárási tényező. A felázott pálya ugyanis természetesen hatással van az autó viselkedésére is. Éppen ezért minden menet előtt bead a gép az utolsó pillanatban a még végrehajtható változtatásokról egy listát. Ebben a menüben megnézhetjük az időjárás-előrejelzést, s rögtön felszerelkezhetünk kellő típusú gumival, plusz betervezhetjük a bokszba kiállásokat, stb. Az eső egyébként akár menet közben is rákezdheti, tehát – mint az történt az ominózus hockenheimi futamon is – a versenyzők menet közben (betervezetlenül) is kiállásra kényszerülhetnek.

A kezdők számára nyolc opcionális segítséget építettek be. Vezetés közben bármikor ki/bekapcsolhatjuk a következőket: automata fék, automataváltó, kipörgés meggátolása, sérthetetlenség, ideális nyomvonal, javasolt sebességfokozat, gáz- és kormányzásrásegítés. Ha mind a nyolc be van kapcsolva, szinte el se lehet rontani a kanyarokat: fehér csíkok mutatják az íveket, s csak időben kell félrehúznunk a kormányt. Sajnos a megpördülés gátlással akadhat egy kis gond: ha egy kicsúszás után fordítva megyünk vissza a pályára, előfordulhat, hogy nem enged minket a gép megfordulni. (Még szerencse, hogy a megfelelő funkcióbillentyűvel kikapcsolhatjuk a terhessé váló "segítséget".)

A Multiplayer lehetőség LAN-on keresztül összesen 4 játékos számára biztosít rajtkockát, ami a GP2 kétjátékos módjához képest vitathatatlanul fejlődés, viszont azt figyelembe véve, hogy korábban 16 játékosról szólt a fáma, egy kissé elszomorító.

A számítógép irányította ellenfelek és az autók dinamikája tekintetében a MicroProse-nál szerényen csak úgy fogalmaztak, hogy 11 év tapasztalatát gyúrták bele a játékba. A pilóták az élő alteregójuk tulajdonságaival vannak megalkotva: kellően temperamentumosak, s a nehézségi szinttől függően agresszívak. A való élet mintájára igyekeztek a lehető legemberibb vezetési stílussal felruházni őket. Természetesen ennek megfelelően az ellenfeleink is hibáznak, sőt a mi részvételünk nélkül is gyakran tömegkarambolok alakulnak ki, s mi gyakran már csak a csetepaté végeredményét látjuk – amint néhány kocsironcs ácsorog a söderágyban, a pálya szélén pedig vadul lobogtatják a pályamunkások a figyelmeztető zászlót. Ilyenkor egyébként az is való élet szabályai szerint történik, hogy a leszakadt szárnyakon áthajtva a saját kocsink is sérülhet.

Az autók törését rendkívül élethűen sikerült modellezni. A kocsik maximálisan kölcsönhatásba kerülnek egymással, sőt a légellenállással is. Az ütközések során nem csupán a szárnyak törnek le: az egymásba akadt kerekek kegyetlenül a magasba tudják lökni a szerencsétlenebbik versenyzőt. Amennyiben az ilyen incidenseknél a kocsi alá kap a menetszél, akár fel is borulhat, s totálkárosra törhet a járgány. Eközben az sem ritka, hogy az abroncsok leszakadnak, s gurulnak a gumik szanaszét a fűben – az elszabaduló lóerők tehát igen látványosan tombolnak.

Az audioról nem tudok különösebb dicséretet mondani, igaz, rosszat se. A kavicságy ropog, ahogy kell, az ütközéseket csattanások kísérik, stb. A motor visításáról az Arrows teamnél felvett 3D-s hang gondoskodik, de őszintén szólva én nemigen vettem észre különbséget a többi versenyjáték, illetve az azokban szereplő autók "orgánumához" képest. Bár lehet, hogy csak botfülem van.

A játék szolgáltatásai

Amit viszont nem lehet nem észrevenni, az a megújult menürendszer. Amikor a játék bejelentkezik egy kellemes FM videó után, először csupán két lehetőség van: azonnal kipróbálhatjuk a játékot egy gyors menettel, avagy továbbléphetünk a főmenübe. A főmenüben rögtön láthatjuk, melyik pilóta, illetve pálya van kiválasztva, melyik üzemmód van aktiválva, és hogy milyen nehézségi fokozat van megadva (a kezdőtől az ászig öt lehetőség adott) – mindezek alatt pedig a játék "indítógombját",


Egy kis szépséghiba: pályamunkásoknak óriásokat szerződtettek...

Rokon lelkek

F1 2000
Mint a címe is mutatja, az F1 2000 az idei szezont dolgozta fel. Szemlátomást sietett is vele az EA: az amúgy remek játék sajnos átlagon felüli hardvert követel, és még bugok is maradtak benne.
(ld. 576 '00/4 – 89%)

F1 World Grand Prix
Az Eidos F1 játéka elsősorban ütős grafikájával nyeri meg a játékost, ráadásul meglepő módon még különösebb gépigénye sincs.
(ld. 576 '00/7 – 83%)



A silverstonei közönség megint dagonyázni fog a parkolóban

illetve az egyéb opciókat találjuk (a szokásos grafikai beállításokat, pályarekordokat, és más infokat). Természetesen a felsorolt négy összetevő mindegyikén változtathatunk. Hogy melyik üzemmód van kiválasztva, az kihatással van a többi menüre is: például a versenyopciók között nem változtathatunk az időjáráson, ha teljes bajnokságon megyünk.

A pilóták választéka tehát a '98-as évet tükrözi, így nincs abban semmi különös, hogy jelen van például még Damon Hill is. Érdekesség, hogy kettő vagy akár több kedvencet is kiválaszthatunk: ilyenkor működésbe lép az ún. Hot Seat mód. Ez ugyebár eredetileg többjátékos módnak lett kitalálva: menet közben a gép időről időre elkezd visszaszámlálni, melyek befejeztével átadja, illetve visszaveszi az irányítást, s közben átülünk a má-sik kiválasztott pilótá(k)hoz. Hogy milyen időközönként történik a helycsere, az szintén beállítható az opciók között.

A teljes bajnoki idényen – ahogy dukál – természetesen a versenyhétvégék egyetlen mozzanatáról sem maradunk le. A pénteki, illetve szombati edzéssel kezdünk, majd jön a kvalifikáció, s a verseny előtt még a bemelegítő kör. Ja persze az egészet át is lehet ugrani, hiszen hátulról indulva csak igazán szép nyerni.

A második üzemmód a "Nem bajnoki futam", aminél csupán egy hétvége kerül megrendezésre. Ahogy más játékokban nevezni szokás: ez itt a különálló futam tetszőleges pályán. Az önálló hétvégéhez hasonlóan szintén tetszőleges helyszínen szabadon róhatjuk a köröket gyakorlásképpen a Practice opcióval, valamint negyedik lehetőségként van még a gyors verseny – ez utóbbi ugyanaz, mint amit a játék indításakor választhatunk.

Az autók felkészítésénél a legfontosabb műszaki paramétereket találjuk – szemlátomást e téren sincs semmi fölösleges sallang. A váltó áttételein bütykölhetünk a nagyobb gyorsulás, avagy végsebesség érdekében, terelőszárnyak dőlésszögével növelhetjük a leszorító erőt, és az aszfalt minőséséhez igazíthatjuk a gumik típusát. A szükséges Car Setup képernyőt vagy a már említett közbenső menüben találjuk meg, vagy – amennyiben a bokszból állunk ki – indulás előtt az autóból választhatjuk ki. Minden pályához külön határozhatjuk meg a dolgokat, amiket azután össze is hasonlíthatunk, és el is menthetünk.

Ismét a legjobb?

Azt hiszem, az F1GP3 nem okoz csalódást a rajongói számára. Tulajdonképpen már hagyománynak tekinthető, hogy a játék szolgáltatásai felérnek, sőt – minthogy személyesen próbálhatjuk ki az autókat – még túl is tesznek egy TV-s közvetítésen. Az élmény ezúttal is nagyon valóságosnak hat. Tíz különböző "belső" nézetből vizslathatjuk a kocsinkat: többek között hátrafelé nézhetünk, elöl a felfüggesztések alatt bámulhatunk, és így tovább, és természetesen a közvetítő kamerák is veszik az eseményeket. Jóllehet a nézetek nagy része csak a visszajátszásoknál élvezhető, de akkor is nagyon jópofák. (Itt jegyzem meg: a visszajátszás indítása egy kicsit körülményes, ugyanis előbb le kell pauzálni a játékot, s csak utána válik aktívvá az "R" gomb.) Még olyan nézet is akad, ami a pilótánk sisakját figyeli premier plánban: frankón zötykölődik, előre-hátra csapódik emberünk feje. Az pedig külön poén, hogy belülről "személyesen" is érezhetjük a zötykölődést: frankón érezni ahogy a gázra taposva "harap" az autó, vagy ahogy a fékbe állva ki akar törni a nyakunk. Csak azt sajnáltam, hogy a pilótafülkéből nem lehet jobbra-balra nézelődni. Na meg egy kissé hiányoltam az emberem kezét is. Nem tudom mennyi poligonba tellett volna fabrikálni egyet (pontosabban kettőt), de talán megérte volna.

Ha nagyon szőrös szívűek akarunk lenni, felróhatunk továbbá még más dolgokat is. Például miért nincs Internetes játék? Az pedig szép dolog, hogy az új műszaki trendnek megfelelően megemelték a kocsik orrát, és minden autó a sajátos fényezésével, illetve matricáival díszeleg, de az autók formája ettől eltekintve egységes minden csapatnál, ami hát nem éppen valósághű. Más játékoknál ráadásul még általában azt is biztosítani szokták, hogy a játékos saját arculatú autót fabrikálhasson.

Ha értékelni akarjuk azonban a játékot, az ilyen dolgok hiánya nem túl sokat nyom a latba – legalábbis számomra nem. Mindenképpen inkább a realisztikusságát kell kiemelnünk. Lehet (sőt biztos), hogy nem ez a legszebb F1 játék a piacon, de az igazi Forma 1-es versenyzéshez ez a játék áll a legközelebb. Az alkotók sokéves tapasztalata a garancia erre, a többéves fejlesztői munka pedig annyiból látszik meg a dolgon, hogy nincs összecsapva, nincsenek benne olyan csúnya bugok, mint nem is egy határidőre pontosan megérkező, aztán meg "agyonpatchelhető" vetélytárs esetében.

V.Z.

Egy elvakult F1-megszállott véleménye

Két évet késni arra hivatkozva, hogy a jó munkához idő kell, számomra nem meggyőző indok. Véleményem szerint az F1GP3 grafikailag (az autók kidolgozottságára, a tájra, a kevés kameraállásra gondolok), és úgy általában a korszerűségét tekintve elmarad az F1 2000-el szemben. Mégsem csalódtam, bár a versenypályákon a múltidézés helyett jobban szeretem a jelenben érezni magam. Apróság, talán említenem sem kellene, de hiányoltam pl. a csapattal történő rádiós (de legalábbis táblás) kommunikációt. Ugyanakkor nagy élményt jelentett, ami messze jobb, mint a rokonlelkeknél: az időjárás, és az ehhez kapcsolódó dolgok szimulálása. Említésre érdemes a gumik (Goodyear, és Bridgestone) teljes választéka, és még a pályákon ritkán használt, a felhőszakadáshoz szükséges monszun gumik is megtalálhatók. Az esővel járó hatások – ahogy azt V.Z. is említette – nemcsak a kocsi irányításában bekövetkező változások miatt, hanem a látványélmény miatt is kiemelik az átlagból ezt a programot! Az aszfalt kezdetben pöttyöződik, majd színe a világosszürkéből egyre sötétebbre vált, és amikor már fekete, akkor a gumicserén kívül nem árt autónk szárnyait is a maximumra állíttatni a depóban, mert a felnin guruló Zsiguli menettulajdonságait idéző kínlódás a ringben nem volt kedvemre való. Summa summárom: ez a játék két-három éve csúcs lett volna, de hát, a teve emészt, a karaván pedig halad...

Szöcske



Igen, itt Damon Hillt látjuk – ott a távolban a söderágyban pedig engem

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Talán nem a leggyönyörűbb F1 szimuláció – de minden bizonnyal a legjobban játszható

végítélet

92%

SLAM TILT RESURRECTION

★ A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD. DE HOGY!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Ganymede Technologies
Kiadó: Brightstar
website: www.brightstar.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 366, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Nem telik el év anélkül, hogy ne kapjunk a kezeink közé egy új flipperprogramot. Az eddigi idők is így teltek el amióta létezik számítógép, vagy konzol. A régi szép 80-as évek végén, amikor még javában hódított a C64 majd később az AMIGA, egymás után jelentek meg a szebbnél szebb flipperek. Ebben az időben tűntek fel az olyan cégek, mint például a Digital Illusions és az Empire Interactive, melyek kimagasló programokat írtak ebben a műfajban. Mi is, akik akkor még csak épp hogy elkezdtünk ismerkedni a számítógéppel órákon át erőlködtünk a gépek előtt a flippereket nyúzva. Minden tréfát félre téve azok, akik ismernek tudják, hogy ma is megszállottan gyűjtöm a régi (őskori) vagy éppen újabb flippereket. Nem is a játék, hanem inkább annak összetettsége és szépsége az, ami rabul ejt. Eszméletlen az, hogy régebben egy olyan gépből, mint az Amiga volt, mit ki nem tudtak hozni a programozók. Szerintem már az akkori idők legszebb játékai is ezek voltak, és elég volt megnézni az éppen aktuális flippert ahhoz, hogy megtudjuk mit is tud még a mi kis gépünk. Ezek a játékok egyértelmű, hogy a Commodore szérián élték az igazi virágkorukat, mert az első pc-s próbálkozások (aki látta őket az tudja, miről beszélek) sajnos elég gyengék voltak. Ez azért nem volt túl igazságos, mert szegény pc-k akkoriban kezdték el bontogatni a szárnyaikat. Munkára nagyon jók voltak, de a játékok terén még mindig az Amiga és C64 volt az ász. A Digital Illusions csodálatos Pinball Fantasies és Pinball Illusions játéka méltán nyerte el akkoriban a játékosok többségének tetszését. Ennek ellenére nem mondom azt, hogy csak a flipper volt a hódító a régi gépeken, mert millió nagyszerű játék született még ezek mellett, de az egyik ász ez a stílus volt. Az akkori hardware adottságok azért megkötötték egy kicsit a programozók kezét, de ennek ellenére mindig, minden évben kijött egy, az előzőnél szebb vagy jobb. Ez a tendencia azért manapság sincs másképp, elég ha csak a PSX-et említem, amiből már szinte hihetetlen, hogy mennyit képesek a programozók kihozni. A baj csak az, hogy amíg eddig a flipperek nem éppen a gigantikus gépigényről voltak híresek, azért ez manapság már egy kicsit megváltozott. Sokszor hallottam azt, amikor arról beszélgettek, hogy "az én 486-os gépemen már csak a flipper fut, mert nagyon kevés a ram, de bővíteni már nem tudom, mert nem lehet kapni" szöveget. Nos aki mostanság szeretné ugyanezt megjátszani, azt el kell szomorítanom, mert a flippereket is utolérte a hardware láz. Már az egykét évvel ezelőtt megjelenő gyönyörű flipper a T-Shock gépigénye is elég megrázó volt, mert emlékszem én még 16 mega rammal nyomultam, amikor ennél a programnál az ajánlott mennyiség 32 megára rúgott. De a sok rizsa helyett, térjünk rá a programra.



Szinte érezni a kriptaszagot...:-)

Az már említett tendencia a Slam Tilt Resurrection-t sem kímélte. A minimum konfigban mindössze 32 mega ramot kérnek, amely igazán nem mondható soknak, de ebbe sajna csak egy kisebb felbontás fér bele (640x480x16), ugyanis ha szaggatásmentesen szeretnénk játszani, akkor kénytelenek leszünk legalább 64 megára upgradelni a masinánkat. Azt hiszem a képekből is látszik az, hogy nem éppen "egyszerű" 2d-s játékkal van dolgunk. A grafikai felbontás szinte az égig felhúzható (1600x1200x32!!). Nem is beszélve a 32 bites színmélységről, ami még egy lapáttal rátesz az egészre. Amikor először megláttam a Slam Tilt Resurrectiont, nyugodtam mondhatom leesett az állam. Hogy mennyi mindent ki lehet hozni még a 2d-s programokból. Szinte hihetetlen, már-már meseszép! Ezzel az egy szóval tudom csak illetni a programot. Nem hiába tettek egy zoom opciót is a menübe, mellyel rá lehet nagyítani az asztal bármelyik részére. Még a legkisebb felbontásnál sem lehet látni egyetlen pixelt sem. Akinek pedig megadatik, hogy 1024x768 esetleg a feletti felbontásban is játszhasson ezzel a programmal, annak nyugodtan mondhatom monumentális élményben lesz része. A játékon belül annyi állítási lehetőséget találtam, hogy szó szerint el lehet tévedni bennük. Minden egyes apróság állítható. Lehetőségünk van az ütők színét, méretét, formáját állítani. Legalább tízféle módon állíthatjuk azt, hogy milyen módon lehessen az asztalt meglökni. Milyen legyen a bemozgása az asztalnak, mennyinél tiltson le, lehessen-e egyszerre több irányba is meglökni vagy éppen, hogy mekkora legyen a lökés ereje és az esetleg tovább hasson-e valamelyik irányban. Beállíthatjuk azt is, hogy Amerikai vagy Európai mintára menjen a pontozás és a bonuszok beadása. Az animáció mértéke is több lépésben állítható. Kiválaszthatjuk, hogy a fényforrások milyen szögben és milyen fényerővel világítsanak valamint, hogy a színük milyen legyen. A golyó animációja a legszebb, amit eddig láttam. Visszatükröz minden létező dolgot, aminek a közelébe kerül. Ugyanitt megjegyzem azt is, hogy a nehézségi opciók is több lépcsőben állíthatók. A golyónál beállíthatjuk, hogy milyen gyors legyen, mennyire legyen trükkös a mozgása, és a visszapattanás szögének variációi is állíthatóak. A másik varázslat a zene és a játék hangrendszere. Minden létező szabványt támogat a program az A3D-n át az EAX-en keresztül a Dolby Sorroundig és a speckó Ganymede 3D Sond System-ig, amelyet mindenkinek ajánlok kipróbálásra. Ez egyfajta 3D hangszimulációt képes létrehozni, amelyik még az olcsóbb a 3D hangot egyáltalán nem támogató kártyákon is szuperül működik (azért nem kell egy EAX 2-re számítani, de azért a semminél több). Az egyetlen negatívum az nem más, hogy már normál fokozaton is eléggé nehéz a játék. Néha úgy pattog a golyó, hogy mire észrevesszük hol van, már le is esett. Mindenképpen elkél egy kis gyakorlás, vagy ha bekapcsoljuk a könnyebb fokozaton a segítséget, akkor a golyó nem pottyan le olyan könnyen. Kár, hogy egy cd-n csak egy tábla található, de én mondom a látvány, mindenért kárpótolja az embert. Akik gyengébb gépen játszanak azoknak egy kis segítség, ha a táblanézetnél a középsőt választják, mert így az egész táblát látjuk, és az nem mozog. Ezzel is nyerünk egy kis frame-t. Mindenki aki szereti az igényes és szép játékot, az feltétlenül szerezze be a Slam Tilt Resurrectiont, Nem fog csalódni.



A grafika szépsége önmagáért beszél...

-Uriel-

külcsín/belbecs
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum
Gyönyörű flipper nem csak kezdőknek!

végítélet
81%

CUE CLUB

★ Szombat esti láz

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Bulldog Interactive
Kiadó: Midas Interactive
website: www.midasinteractive.com
Minimum konfig: P166, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P266, 32MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

Még suhanc koromban sokat járogattam, egy bizonyos hölgy ismerősömmel **(egy gyönyörű szőke bombázót képzeljetek el, ismertem! -Sz.JVC.)** és a komákkal ezt a fajta cselekvést gyakorolni. Talán nem is annyira a játék, hanem a helyiség feelingje jelentett élvezetet számomra. Egy kicsempézett és teljesen steril szobában nem is lenne annyira élvezetes a játék, mint egy olyan helyen, ahol a biliárdasztal felett vágni lehet a füstöt. Egy ilyen játék fő kellékei: egy kis halk zene, emberi moraj a háttérben és az asztalok között cikázó emberkék, akik szinte mindig meglökik a kezedet, vagy esetlegesen a dákódat, így az esetleges rontott lökést rájuk kenheted. Már a múltban is sok próbálkozás történt e kiváló játék számítógépes interpretációjára. Már a Commodore C+/4-es számítógépen, is játszhattunk egy programmal, amely a Hustler volt, és talán a mai szemmel egy kicsit primitívnek tűnhet (Mert az is volt, de a kor technikai szintjéhez képest a maximumot hozta.) de a játék alapja a mai napig mit sem változott, fönről látjuk az asztalt, ezen kívül szabályozhatjuk az ütéserőt, és ha van rá lehetőségünk, akkor krétázhatunk is. Az igazi biliárd játék menete nagyon függ az asztaltól, mivel a lökések végső kimenetelét alapvetően meghatározza az asztalok lejtése, a posztó kopása, szóval aki nagyon "ott van a szeren" mindig a saját kitapasztalt asztalán játszik. Ez igazából csak azokra igaz, akik fogadásból játszanak. Aki biztosra akar menni, az soha ne játsszon ismeretlen asztalon, mert a győztes általában mindig a hazai pályán születik. Ha igazán profik akarunk lenni, akkor kitapasztaljuk az asztal topológiáját, amelyet egy pár tesztlökéssel végezhetünk el. Az már, hogy ki hogyan módosítja az egyes gurításait az asztal egyenetlenségeinek megfelelően, már csak az adott játékos tudásszintjétől függ. Ez az a paraméter, amit még nem tették bele egyetlen biliárd szimulátorba sem, pedig ezzel jócskán megnehezíthetnék az egyes játékosok dolgát. Természetesen a lejtés nem az új asztalokra vonatkozik, de mindig vannak arcok, akik "véletlenül" ráülnek az asztal szélére, vagy éppen meggémberedett testrészeik lazítása okán tornagyakorlatokat mutatnak be rajta. A 3D-s videó kártyák megjelenésével elkészültek az első háromdimenziós biliárd játékok, ahol az asztalt már akármilyen nézőpontból vizsgálhatjuk, és a golyókra egészen ráközelíthetünk. Ennek több előnye is volt, az egyik, hogy a golyó lehetséges útvonalát a dákó mögül nézve, sokkal jobban kiszámoltattuk. A másik, hogy magára a helyiségre is rálátást kaptunk, így a játéktér már több volt egy árva asztalnál. Hangulatunktól függően akár többféle "terep" közül is választhattunk. Már csak az esetleges partner **(a kis szőke!)** látványa hiányzik az asztal mögött. Pl. érdekes lenne a másikat lökés közben egy külső kameraállásból figyelni. Bár a felülről játszott játéknak is van egy nagyon nagy előnye, amely a falról való játéknál mutatkozik meg. A több falról való bejátszást a valódi játékban nem tervezhetjük meg igazán, mivel az asztalt merőlegesen felülről nem látjuk, nem így a számítógépes játékban, ahol az asztal teljes felületére rálátásunk van.



Robbantás előtt...

A mostani program ugyan a 3D-s kategóriába tartozik, de a táblát csak felülről láthatjuk. Az újítás a korábbi programokhoz képest, hogy egy klub keretein belül játszhatunk, itt mindenkinek be kell jelentkezni, ha kedvünk tartja, megadhatjuk az életkorunkat, a szemünk színét, magasságunkat stb. A programban első látásra semmi különleges nincs, a megszokott 8 és 9 golyós (EURO és USA) és Snooker módok közül választhatunk. Megküzdhetünk a számítógéppel és a regisztrált klubtagokkal, ezen kívül lehetőségünk van az asztalon egymással összeütögetni és tologatni a golyókat. A többi programmal összehasonlítva az első szembeötlő különbség a játék grafikájában keresendő, ilyen kidolgozott, és csillogó golyókat még egyetlen hasonló programban sem láttam! Külön extra az asztal felett gomolygó füst, és a különféle színekben pompázó diszkó fények. Természetesen ezek minden jellemzőjét beállíthatjuk az options menüben. A játék kezelése nem hoz semmi újat, ugyanúgy krétázhatunk, mint más programokban az ütéserő és a dákó pozícionálása sem korszakalkotó. A játék teljes menetét videóra rögzíthetjük, és különféle visszajátszási sebességeken tekinthetjük meg. Külön érdekessége a programnak a chat mód, ahol a klub karaktereivel tudunk társalogni, természetesen csak a játék időtartama alatt. A játék készítői a mesterséges intelligenciát is ellátták jópofa beszólásokkal. Nagyon hasznos a célszál végén található kereszt, amely a célzást nagyban elősegíti. A játékon belül választhatunk többféle dákó, és golyókészlet közül. Itt mindenki megtalálhatja a neki legjobban fekvő eszközt. Az asztalok színösszeállítását is variálhatjuk, állítható az intarzia és a filc színe. Az gép által vezérelt ellenfelek Easy, de még Medium állásban is elég bénán játszanak, nem mérik fel a golyó távolságát megfelelően és nagyon erős lökéseket alkalmaznak. Szinte minden lökésnél krétáznak, mintha ez kötelező lenne. A Hard fokozatban éppen ellenkező a helyzet, a dákónkra akár rá is támaszkodhatunk, ugyanis kedves versenyzőtársunk nem fog engedélyezi számunkra egyetlen lökést sem, mint ha egy demót néznénk a gép vidáman egymás után, rakja el a golyókat. Néha, hogy azért az asztal mellett tartsanak, láthatunk 2 vagy 3 falas attrakciókat is. Az biztos, hogy mi ilyen sorozat lökéséket soha nem fogunk véghezvinni. (Mivel még esélyt sem hagy a gép.) A játék hangjai jónak mondhatók (kivételesen a mintavételen sem akadt semmi kivetni való.) a zenék is nagyon jól szólnak, egy kicsi Break-Beat beütéssel, ami nem kimondottan illik a biliárdhoz, de szerintem a diszkó fények sem. Végszóként, mindenkinek ajánlom, aki szereti ezt a fajta játékot, amely kellemes kikapcsolódást nyújthat a nyár esősebb napjaiban is.


Így jár, aki egy Hard fokozatú fickóval áll ki csatázni

KeFe

Rokon lelkek

Brunswick Pro Pool 3D
Egy igen híres asztalokat gyártó cég szponzorálta program, amely már full 3D-s grafikával rendelkezik. (ld. 576 '95/4 – 81%)

Arcade Pool II
A Team17 csapat kiváló játéka, amely csak 2D-ben játszható. (nem teszteltük)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Hustler 2000-es bőrbe bújtatva

végítélet

75%

CHIKEN RUN

★ LÁZADÁS A CSIRKEFARMON

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Blitz Games
Kiadó: Activision
website: www.activision.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P266, 64MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: –

Nem tudom, vannak-e olyanok, akik egy gőzölgő, illatozó csirkecomb mellett belegondoltak már abba, hogy vajon a szerencsétlen szárnyasnak voltak-e valami tervei a jövőre nézve. Mármint azon kívül, hogy ropogósra sütve felszolgálják. Bevallom, én sosem morfondíroztam ilyen badarságon, elvégre nem vagyok vegetáriánus. Hogy most mégis feltettem ezt a költői kérdést, az csak a Chicken Runnak köszönhető: a játék főhősei ugyanis pontosan a fentebbi problémával szembesülnek.

A helyszín egy '50-es évekbeli angol csirkefarm. A tyúkok a szokásos életritmusukat élik: tojásokat raknak, keltetnek, majd végül valakinek a tányérján végzik. Úgy tűnik, Ginger élete is ebben a mederben folyik, csakhogy egy nap egy amerikai kakas érkezik a farmra. Rockyval közösen pedig úgy döntenek, hogy változtatnak a sorsukon, s megszöknek, mielőtt még elérkezne a végzetük...

A történetről, vagy legalábbis a címről gondolom már mindenki hallott, aki valamennyire is érdeklődik a nagyvilág dolgai iránt, elvégre nagy szenzációnak ígérkezik a nálunk is hamarosan bemutatásra kerülő animációs film – bár ha minden igaz, mire e sorok nyomtatásban lesznek, már játsszák is a mozik.

Néha a legegyszerűbb ötletekből származnak a legjobb dolgok. A Chicken Run mindössze egy rövidfilm alapötletének indult, s mégis egy mozi lett belőle. Az Aardman Animations már nem kezdő az animáció műfajában (Peter Gabriel Sledgehammer videó-klipje, illetve a Spice Girls Viva Foreverje is e cég segítségével készült, nem szólva arról, hogy a Wallace és Gromit sorozatuknak két darabja már Oscart is nyert), mégis ez az első egész estés mozifilmjük. Amikor felajánlották a DreamWorksnek az együttműködésüket, mindössze ennyi volt a tarsolyukban: "Csináljunk egy csirkeszöktetős filmet!" Kissé szürreálisnak tűnik, egy ilyen egyszerű ötletet mindjárt "piacra dobni", de a DreamWorks vevő volt rá. Steven Spielberg rögtön ki is jelentette: "Nagyon tetszenek ezek a csirkék, többé nem is eszem szárnyas húst."



És még mondják azt, hogy a csirkék nem tudnak repülni

A Chicken Runban (mármint a filmben) az a kü-lönleges, hogy nem a modern számítógé- pes technikát használtak, hanem a hagyományos, ún. stop motion eljárással készült. Igazi bábukat animáltak mozdulatról mozdulatra. (Minthogy az emberi szem másodpercenként 24 képkockát érzékel folyamatos mozgásnak, el lehet képzelni, milyen fárasztó lehet animátornak lenni...) A film másik érdekessége, hogy a már kialakult trendnek megfelelően világsztárokat kértek fel a figurák szinkronizálására – az már más lapra tartozik, hogy magyarul persze nem Mel Gibson szólal meg.



Nos a film tehát egy igen szórakoztató darabnak mondható, nem úgy mint a most bemutatásra kerülő játékváltozat. Nem igazán értem, hogyan lehetett egy ilyen játékot 2000-ben önálló alkotásként publikálni. Nagyjából ahhoz tudnám fogni, mintha a filmben csak az ominózus az alapötlet lenne, s csak egy tyúk jelenne meg a vásznon, aki egy kanállal áskálódik a drótkerítés alatt... A játék maximum egy ötletnek nevezhető, ráadásul még csak nem is egy eredeti ötletnek. Kétféle ügyességi játék közül választhatunk.



Akadályfutás csirkéknek. Az akadályok áthidalása ránk hárul!

Az egyiknél a képernyő egyik oldalán láthatók a tyúkólak, amelyek tetejéről lefelé ugrálnak a szárnyasok, s nekünk annyi a teendőnk, hogy egy gumiágy segítségével eldekázgassunk velük a túloldalig, s ott kipattintsuk őket a kerítés fölött... Nem tudom menynyien emlékeznek rá, de a C64-es időkben, a Creatures 2-ben teljesen ugyanez a szisztéma mindössze csak bonusz-pályaként funkcionált...

Eleinte azt hittem, hogy majd idővel legalább valami változik a pályán, de nem. Néha ugyan vált a helyszín, s időközben beesteledik, de a feladat változatlan marad. (Ráadásul utána megint csak kivilágosodik, úgyhogy háttérgrafikából sincs sok.) Persze azért nehezedik a dolog: mind több és több baromfit kell kijuttatnunk egyre rövidebb idő alatt.

Köszönhetően annak, hogy a kövérebb csirkék gyorsabban zuhannak, míg a soványabbak tovább tudnak a szárnyaikkal csapkodni, némi taktikázásra is szükség van. Néha dönteni vagyunk kénytelenek, kit hagyunk lepottyanni, és kit viszünk tovább. Nos ennyi az egész játék. Ha nem sikerül a kvótát teljesítenünk, jön a Game Over felirat, és feliratkozhatunk a hiscore listába.

A másik játéknál szintén bizonyos létszámot kell a pályákról kimenekíteni, csakhogy a csirkefarmot felülnézetből láthatjuk. A tyúkólak labirintusokat alkotnak, s köztük rohangálnak a csirkék. A kiút mindenütt jól látható, csakhogy az udvar teli van gödrökkel. Emlékeztek még a TV-s "Csőrületre"? Hát a feladat egy kicsit ahhoz hasonló, csak nem csöveket, hanem palánkokat lehet lerakni. T-alakú, kereszt, illetve, egyenes palánkokat ad be a gép (egy hármas "pakliba"), s azokkal kell lefednünk úgy a gödröket, hogy a csirkék a megfelelő irányba kanyarodjanak. A dologban a nehézség, hogy a palánkok elég hamar elhasználódnak (felkiáltójel kezd villogni felettük). A deszkapalánkok rövidebb, a fémek hosszabb ideig tartanak ki. Idővel tehát mindig újakat kell leraknunk, de persze nem mindig jön olyan forma, amilyet szeretnénk, s minél későbbi pályára jutunk, annál gyorsabban jönnek a tyúkok, és annál többet kell megmentenünk.

Hát kérem én kedvelem az ún. retro játékokat, de azért ez már túlzás. Mint látható 8-10 évet kellett gondolatban visszamennünk, hogy valamilyen rokonlelkeket fel tudjunk sorolni. Csupán kétfajta pálya az egész, és milyen pályák azok! Ráadásul milyen csalóka a főmenü is! Elsőnek nem is tudjuk, melyik játékmódot válasszuk, mire rá kell döbbennünk, hogy a menüpontok csak mindenféle beállításokhoz, videókhoz, wallpaperekhez és egyéb windowsos "nyalánkságokhoz" vezetnek...

V.Z.

Rokon lelkek

Creatures II.
Ha azt vesszük alapul, hogy ehhez a játékhoz csak 64Kbyte RAM kellett, és tulajdonképpen több élményt nyújtott, mint a Chicken Run, mindenképpen messze meghaladta a korát. (ld. 576 '92/7-8 – 100%)

Pipe Mania
A csőépítés ugyan merőben más, mint a baromfiterelgetés, de legalább ugyanolyan "izgalmas" – főleg hosszú távon. (ld. 576 '90/2 – ?%)

külcsín/belbecs
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum
Amilyen remek a téma, olyan gyökér a játék

végítélet
52%

ATLANTIS II

★ Kalandozás az óriáspixelek világában

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Cryo Interactive
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 32MB RAM
3D gyorsító*: –
Multiplayer: –

Ritka a magyar nyelvre lefordított és még ritkább a magyar szinkronnal kiadott kalandjáték. Ennek egész biztosan elsősorban pénzügyi okai vannak. Ennek a játéknak a megszületésében nagyon nagy szerepet játszott a Cryo Magyarország létrejötte, amely talán lát még fantáziát az itthoni játék piacban. A Cryo egyre jobb programokkal rukkol elő, természetesen csak az adventure témakörből. Ez talán nem is baj, a többi játék típusból úgy is túlkínálat tapasztalható.

Következzék egy kis bevezető annak, aki nem játszotta végig a program első fejezetét és csak a második részbe, kapcsolódik be. A későbbi atlantidáknak egy, a távoli űrből érkezett erőt kínáltak fel, amelyet Atlantiszban a Kocka testesített meg. Hála a Kocka, és a benn rejlő erők rendkívüli hatalmának, az atlantiszi civilizáció villámgyors fejlődének indult. A Spitzbergák egyik szigetén a nép kétfelé választotta a Kocka hatalmát – egy fénylő, és egy sötét részre. Ezután háború tört ki a két fél hívei között, amely hadi állapot végén a Sötétséget legyőzték, és egy fémből formázott fejbe zárták. Abban mindenki egyetértett, hogy a hatalom két felét a jövőben is egymástól elkülönítve kell tartani. Néhányan tiltakoztak a fej megőrzése ellen, míg végül a nép két táborra szakadt. A többség Atlantisz szigetére költözött át, a "fejellenes" kisebbség pedig egy másik irányba indult. Miután a Muriában töltött pihenő idején helyreállították a Kocka fénylő részét, Shambhalában megalapították városukat.

Századokkal később, az atlantiszi Creon megtette azt, amit mindenki elképzelhetetlennek tartott: kiásta a fejet, és ismét a világra szabadította a Sötétséget. Muriában Seth, Atlantisz hőse magába szívta a Fény erejét, majd ismét legyőzte a Sötétséget.

Később Shambhala népe a Sötétség őrzőjévé vált, és ami a Fényt illeti, az Sethről az egyik gyermekére szállt, majd leszármazottai hosszú során öröklődött tovább. A Fény e hordozói már mit sem tudtak különleges erejükről, ámde mind utazók lettek, vagy csavargók: olyasmi után kutattak, amit maguk sem tudtak volna megnevezni. A shambalaiak azt szerették volna, ha a két fél, a Fény és a Sötétség újra egyesül. Csak azért nem próbálták ezt végrehajtani, mert féltek, hogy a Sötétség esetleg legyőzné a Fényt. Így aztán a különös hatalom e két megtestesülése egymástól igen távol volt: A Sötétség igen erős őrizet alatt Shambhalában raboskodott, a Fény pedig rejtve és elfeledetten kószált a világban. Lehetséges volna, hogy a manapság Rák-köd néven ismert képződmény helyén felrobbant szupernova ébresztette fel a két felet?

A játék az első rész vége (a Shambhalai csata.) után kezdődik. A küldetésünk eljutni Shambalába, és ott egyesíteni a Kocka két felét. Kalandunk öt fő helyszínen Kínában, Yukatánban, Tibetben, Írországban, és Shambhalában játszódik, ahol 60 különféle karakterrel találkozhatunk utazásaink során. A kezdeti utazások célállomásai közül (kezdetben a hatból, csak három van) mi akármelyiket felkereshetjük. (Tibet, Yukatán, Írország). Az egyes célállomások, további újabb állomások felé vezetnek minket. Shambhalába pl. csak akkor tudunk eljutni, ha mind a hat darab háromszögletű követ megszerezzük, és beillesztjük a hajóban található körbe. Utazásaink során a testünk mindvégig a hajón marad, és amíg mi asztrális utazásokat teszünk, - amely utazások során, minden egyes alkalommal egy másik ember bőrébe bújhatunk -, az egyetlen dolog, ami elárulja a gazdatestben létezésünket, az a tenyéren található jel.


A szerzetes bácsi nem nagyon alkoholista – éppen hogy csak idült...


Az inka teremfoci-kupadöntő felvételei

Az engine

A játék grafikai motorja már a Visitorsból ismert Omni3D™, amely a pre-renderelt állóképeket, mozgó animációkkal köti össze. Az egy-egy adott állóképen egy 360 fokos látószögű félgömbben tájékozódhatunk. A 360 fokos látószöget csak egy teljes körbefordulással érhetjük el, néha azonban a 360fok 180fokra csökken, és van olyan rész is, ahol csak egy negyed, vagy egy fél gömbben vizsgálódhatunk. **(ettől elszédültem, pedig szeretek pörögni – Sz.JVC.)** A játék ötvözi a pre-renderelt grafikát a digitalizált arcokkal, amely néhol nagyon jól sikerül, néhol pedig kevésbé. Az forradalmian új Omni synch™ technológiának köszönhetően a beszédhez szinkronizált arcmozgások miden eddiginél élet hűbbek lettek. Vagy csak lehettek volna? A teljesen magyar nyelvű verzióban a szinkronizálás nem sikerült igazán jól, valószínűleg a szavakhoz rendelt, arcmozgást leíró táblázatokat csak angol, esetleg francia nyelvre alakították ki. Főleg a játék elején lévő mesélő-bevezető mester szájmozgása sikerült egy kissé különlegesre. A mester beszéd közbeni ritmikus mozgása nem éppen a levitációra, hanem egy tolófájást leküzdeni akaró férfitestre **(ez érdekes hasonlat volt – he-he)** emlékeztet. A játék támogatja a 640*480-as és a 800*600-as felbontást, de ennek ellenére a megjelenített kép nagyon pixeles 640*480), ezen a problémán a 800*600-as felbontásra való váltás sem segít. Szerintem az összes renderelt képet 320*200-as felbontásra konvertálták át, és ezt a fix textúrát, feszíti rá a program egy gömbre. A játék menürendszere első

ránézésre egy kicsit idegennek tűnik, még szerencse, hogy a gomboknak saját helpjük van. Érdekes újítás a többjátékos üzemmód, ahol egymás mellett 5 különböző játékos rögzítheti állásait, így az egyes game-erek állásai és beállításai nem keverednek össze. A mentésekkor csak egyetlen pozíció választható, tehát mindig csak egy, az aktuális állásunk menthető el és tölthető vissza. Nem kell aggódnunk a kritikus részek kimentése miatt, a játék nem tartalmaz akció részeket, így a többszörös mentés is értelmét veszti. Már csak az esetleges kilépések miatt kell aggódnunk. A játék irányítása elég különleges, ugyanis mindent az egérrel tudunk végezni. A mozdítható vagy felszedhető tárgyak felett az egér pointere megváltozik. A tárgyakat bal egér gombbal vegyük fel, ezután helyezzük el az inventoryban. Majd a játékba a jobb egérrel térhetünk vissza. Egyedül a mentéshez kell csak az Esc billentyűt megnyomnunk, amúgy a program autosave funkcióval is rendelkezik, tehát játékon kívül semmi másra nem kell koncentrálnunk. A manuális mentésnél kissé zavaró, hogy a mentés és a töltés ikonok teljesen egyformák, azt hogy melyik-melyik, csak a felvillanó help mutatja meg nekünk. Nem lett volna nagy nehézség az egyik, mondjuk a save ikont fehérre színezni? Mellesleg az autosave funkció csak a játékból való kilépéskor aktív. Az engine igazság szerint támogatja az 1024*768-as felbontást is, de ez a funkció a játékban sajnos nem elérhető el.

A játékmenet

Az játék irányítása nem túlzottan szokványos, aki a kurzoros irányításhoz szokott, az most eleget bosszankodhat, mikorra "ráállˮ majd a keze az egeres működtetésre. A játék csodálatos háttereit látva eleinte, még sokan fognak kapkodni a kurzor billentyűkhöz. Némileg zavaró lehet, főleg a program elején az, hogy nem az előttünk elterülő tájat, esetleg szobát kell vizsgálnunk, hanem az egér pointer változását. Tehát ne csodálkozzunk azon, hogy mi az ajtóra célzunk, de a program két centivel odébb látja jónak a szoba elhagyásához szükséges pontot. A terep bejárása eléggé determinált, általában egy pozícióból csak két irányba tudunk elindulni. Egy kissé lassítja a szabad mozgásunkat a prerendelelt átvezető animáció, a szigeten járva kb. 2 perc, amíg megteszünk egy kört. Szerencsére ez az a program, amelyben nem kell kapkodnunk, ráérünk, semmi sem sürget minket. Ez talán nem véletlen, mert a tervezők igen trükkös és nagyon nehezen megtalálható helyekre pakolták el az objektumokat. Én az első átszáguldásra a szigeten, a törött koponyának csak egyetlen darabját találtam meg. Tehát Fogadjátok meg a következő aranyszabályt: Ebben a programban járjunk mindig tágra nyílt szemmel. Az előforduló logikai rejtvények, pl. puzzle kirakása igazán franciás, e részek kidolgozására és bonyolítására mindig is különleges gondot fordítottak barátaink. Az előkerülő, vagy valaki által átadott objektumok mindig egy kis késéssel érkeznek a kezünkbe ill. az inventoryba. Néha nem értettem, hogy hogyan került hozzám az a tárgy, amikor annak átadóját már két perce elhagytam.



Ez a víz tényleg áll, de hangja azért van... Hallga' csak! (:-))

A program grafikája nagyon igényes nagyon jól visszaadja az aktuális ország berendezési tárgyait, öltözékeit, csak az a fránya pixeles kép ne lenne. Az intróról és az átvezető animációkról, csak annyit mondok, hogy tipikusan Cryo – az ennél a cégnél dolgozó animátorok munkája felveszi a versenyt az animációiról méltán híres Squaresoft alkotásaival. (Csak éppen nem rendelkeznek akkora anyagi háttérrel.) Talán már itt lenne az ideje egy újabb-jobb-korszerűbb video lejátszó megalkotásának, mert a most használt HNM6 sűrítő minősége nem rossz, de semmiképpen nem versenyezhet egy Mpeg, vagy esetleg egy Bink-es képével, de hát a Cryo programozói valószínűleg presztízsvesztésnek éreznék egy esetleges liszenszelt segédprogram használatát. A karaterek szájmozgása nagyon élethű (persze csak az angol nyelvű verzióban.), viszont a párbeszéd alatti mozgásuk meglehetősen béna, a változó szöveghez képest állandóan ismétlődő gesztikuláció nem meggyőző. Egyfajta görcsös hullámzás érezhető a beszélő karakter mozgásán. **(tudjuk, a tolófájások)** A zene önmagáért beszél, sajnos a zenék nem CDDA formátumban kerültek fel a CD-re, mert kedvem lett volna a játék zenéjét csak magában is meghallgatni. (A templomos rész alatt szóló zene egy kicsit Deep Forest szagú.) **(akkor már én is sajnálom!)** Minden pályán az adott országra jellemző zene kerül lejátszásra. Az angol szövegek magyarra fordítása nem sikerült igazán magyarosra. Sajnos az eredeti szöveget szó szerint, az angol mondatrendet megtartva fordították le, emiatt a hangsúlyozás igen érdekes és néha nevetséges is. Hiába vonultatták fel a top magyar szinkronhangokat (Koroknai Géza, Simorjai Emese, Szokol Péter, Farkasinszki Edit stb..), ha a fordításra nem fordítottak elég energiát. Sajnos a játék során igen sokszor kell a lemezeket cserélgetnünk, mivel a játék 52 Megát telepít fel a winchesterre. Úgy látszik a Cryo-nál az emberek agya, másként viselkedik, mint máshol. A mostani nevetséges háttértároló árak mellett egy 4 Cd-s programot 52Mb-s full installal kiadtak, ami a 3Cd-s Diablo II esetében 1.2 Gigabájt. Talán a program készítői a kisebb kapacitással megáldott, játékos kedvű emberkékre is gondoltak.

Az Atlantis 2 egyáltalán nem unalmas, leginkább a nyugdíjas kalandjáték kategóriába sorolnám. Ezt egyáltalán nem sértő hangnemben mondom, nekem ez a fajta típus még imponál is. Egy igazi kalandjátékban ne kelljen már dobozokat pakolászni és lövöldözni. Bár az annak idején megjelent Indiana Jones kalandjáték akció részei nagyon "bejöttek" nekem. Néhány negatív dolog is akadt: A töltési idő elég hosszú, egy szobába belépve tyúklépésben körbejárva a helyiséget, a program a Cd-ről minden egyes lépésnél tölt. Néha a feliratozott és az elmondott szöveg nem vág egybe, ez természetesen már csak a magyar változat hibája. Mindenkinek ajánlom, aki szereti a nyugis játékokat, és van is ideje rájuk. **(van ilyen manapság?)** Remélem valamelyik elkövetkezendő számban minden kedves kalandort megörvendeztethetek egy teljes végigjátszással. **(hmmm.. – majd meglátjuk)**

KeFe

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Méltó követője az első résznek

végítélet

85%



Fimber tesvér sokkos állapotban – remélem, nem az én látványomtól

ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR

★ A PÁRATLAN PÁROS ÚJRA ODACSAP, AHOVA KÖLL...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Tek 5
Kiadó: Cryo Interactive
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: –

I.e. 50-et írunk. A hatalmas Római Birodalom egyre csak terjeszkedik. Julius Caesar seregei miután már meghódították Galliát, immáron Britannia elfoglalását készítik elő. Mi sem természetesebb, mint hogy Caesar a gallokkal kívánja megfizettetni a hadviselés költségeit. Csakhogy egy dologgal nem számol: egy aprócska falu rettenthetetlen lakói nem hajlandók megfizetni a sarcot.


A római teknősbéka alakzat mit sem ér egy felbőszült gall ellen...

Talán mondani sem kell, hogy a fentiekben Asterix és Obelix falujáról van szó – 280 millió eladott Asterix képregény (nem szólva az Asterix rajzfilmekről) elegendő biztosíték arra, hogy már mindenki ismerje ezt a két nevet. A frank hon két nemzeti hőse tavaly megtette azt a lépést, amit korábban csak amerikai képregény-figuráknál tapasztaltunk: igazi színészek keltették őket életre. Igazán mulattató látni, miként pofoz szét egy egész légiónyi hadsereget Gérard Depardieu (Obelix) és Christian Clavier (Asterix), hiszen a két gall tudvalevőleg rendkívül sajátos stílusban bunyózik. A film igazi világsztárokat vonultat fel. A címszereplőkön kívül ott van például Roberto Benigni, aki a légiók vezérét, Detritust alakítja, ráadásul számítógépes trükkök tömkelege gondoskodik a képregény hangulatának reprodukálásáért: nem véletlen tehát, hogy minden idők legdrágább francia filmjévé lépett elő – a forgatás végén a költségek 274 millió frankra rúgtak.


Friss a hal, vagy sem? Döntsön az ököljog!

A képregényből lett film, és a filmből lett játék változata Asterix & Obelix take on Caesar címmel jelent meg – először PlayStationre és most PC-re is. Amint az, az ilyen átiratoknál szokás, a mozivászonról már ismerős jelenetek kísérik végig a történetet. Dióhéjban arról szól a dolog, hogy Detritus rájön, honnan is származik Asterixék különleges ereje, mire elraboltatja a varázsfőzetüket kotyvasztó druidát a faluból, remélvén, hogy így az majd számára fog előállítani legyőzhetetlen katonákat. Asterix és Obelix persze keresztülhúzza a számításait...



A teljes sztori

Az elmúlt években számos platformon már több Asterix játékhoz is volt szerencsém, úgyhogy a szokásos formulára számítottam: oldalra gördülő pálya, ugribugri játékmenet. Hanem amikor betöltődött az első pálya, elhűlve tapasztaltam, hogy még az eddigieknél is gyermetegebb játékkal van dolgom. A 3D-ben kidolgozott pálya ugyan gördül jobbra is meg balra is, ahogy kell, de csak néhány lépést mehetünk mindkét irányba. Ráadásul egy gombnyomásra "egységnyiket" mozdul a figuránk, magyarul arról van szó, hogy mindösszesen öt-hat helyre állhatunk be. Hogy ez minek köszönhető, arra a játékmenet ad magyarázatot. A környezet és a feladat típusa változik, viszont egy dolgot kell tennünk mindvégig: elkapni bizonyos dolgokat, és közben kerülni bizonyos veszélyeket. Az első pálya még a falu "békés" hétköznapjairól szól. Valaki elkezdi firtatni a halas kofa árujának a frissességét, s ez rendszerint tömegverekedésbe torkollik – nincs ez másként ebben az esetben sem. Asterixet, avagy Obelixet irányítva annyi a feladatunk, hogy megóvjuk az elejtett halakat attól, hogy leessenek a földre. Időnként kiröppen egy-egy hal a tömegből, s nekünk alájuk rohanva tovább kell "passzolnunk" azokat. Meg van adva, hogy mennyit kell megmentenünk és mennyiből, s ennek megfelelően kell teljesítenünk. (A szükséges kvóta a nehézségi szintekhez van igazítva.) Ha egy hal leesik a földre, nem elég, hogy kárba vész, de még el is csúszhatunk rajta. "Bonuszként" pedig mialatt feltápászkodunk, egy újabb példány pottyanhat a porba. A legtöbb pályán – így például a halas bunyónál is – fontos szerepet játszik az extra erő. Az eredeti történetnek megfelelően Asterix ideiglenes képességeit a faluban előállított főzet biztosítja, míg Obelixnek csak egyszerűen sokat kell ennie, vagy a csinos Falbalának kell "feltüzelnie". A kulacsokat, a vaddisznókat és a szíveket felvéve megy fel tehát az erőnket kijelző csík, minek hatására jóval gyorsabbak leszünk, illetve majdhogynem sérthetetlenek. Erőnk teljében még elcsúszni sem tudunk.


Mint a kép is bizonyítja, Obelix egy igazi cirkuszi látványosság!

A játék második szintjén hőseinknek az éhező népet kell ellátniuk. Egy jókora "étteremben" játszhatjuk el a


A hívatlan látogatóka Asterix vezeti ki a druidák köréből

pincér szerepét: a szakács folyamatosan hajigálja kifelé az egész disznókat, nekünk pedig azon kell lennünk, hogy azok minél hamarabb az asztalokra kerüljenek, és ne a lábunk alatt rohangáló kutyushoz. (Az asztalok felé mozogva szervírozhatjuk a kaját.) A sültekben szintén meg lehet botlani – ráadásul, ha közben egy másikat viszünk, akkor az is pocsékba megy.

Miután degeszre ette magát a jó nép, Caesar katapultjaival kell foglalkoznunk. Meg kell akadályoznunk, hogy a kövek behulljanak a faluba, minek érdekében szét kell ütnünk valamennyit. Ezúttal különösen nagy szerepe van az extra erőnek, hiszen nélküle hiába nyomjuk az ütés gombot: a kő végül hősünk koponyáján fog koppanni.

A negyedik helyszín a druidák találkozója. Össze kell gyűjtenünk a varázsbogyókat, miközben római katonák próbálnak elkapni minket – utóbbiak elintézéséhez megint csak szükség lesz főzetre vagy vadkanra. A gyűjtögetés már teljes 3D-ben zajlik, tehát a kis tisztáson tetszőlegesen futkározhatunk.

Panem et circenses (kenyér és cirkusz – kell a népnek) – ahogy a latin mondja: a munka után irány a cirkusz, ahol a mutatványosok szerepét fogjuk betölteni. A feladat elég veszélyes: pókokat kell szétcsapnunk, de úgy, hogy a porond közepén egy alligátorokkal teli medence helyezkedik el. A medencén úgy lehet átkelni, ha az alligátorokra ugrunk, ám vigyázat: a dögök egy idő után "megunják a banánt" és lemerülnek.

Ezután következik be az, hogy a rómaiak használni akarják a druidák készítményét. Azon kell lennünk, hogy a saját főzetünket hathatósabbá tegyük – ehhez az egyszarvú tejéből kell kortyolnunk. A helyszín baloldalán először muszáj innunk a szokásos főzetünkből, mert csak a varázserőnk birtokában mehetünk tejet szürcsölni. Csakhogy ugyanezt próbálják megtenni a legionáriusok is! Eléjük kell kerülnünk, majd a varázserőnkkel kiütnünk őket. Egy római katona a távolból lándzsákat hajigál: őt is "kezelésbe vehetjük", de ha sietünk, simán csak át is ugorhatjuk a dárdáit. Rögtön hozzáteszem: ha a lándzsák célba találnak, azonnal elveszik a varázserőnk.

Nos ezzel el is érkeztünk az utolsó kihíváshoz: a rómaiak már a falu határában vannak, és végső támadást indítanak. A csatamezőn egész századok vonulnak ellenünk, s közben római katapultok sem tétlenkednek. Ennek ellenére nem olyan veszélyes a csata. Leginkább csak arra kell vigyázni, hogy amikor a rohamra hívó ("Charge!") vezényszót halljuk a római vezértől, muszáj hátrálnunk egy kicsit – különben szuronyokba ütközünk.


A varázsfőzet migrén ellen is jó – még a katapult sem okoz fejfájást

A lehetőségek

Egy egyszerű játéknak az irányítása is egyszerű: van összesen egy ütés gomb, és egy ugrás gomb. Bár az ütésre nem is mindig van szükség: ha a játékot easy fokozaton indítjuk, hőseink automatikusan fognak öklözni. Az ugrás gomb – mint az már a pályák leírásából is kiderült – a balesetek elkerülése végett lett beiktatva. A játék nem számol életeket, sem életerőt, úgyhogy a legnagyobb tragédia az, ha elcsúszunk – elvégre csak úgy tudjuk elszúrni a feladatokat, ha nem teljesítjük a kiírt kvótát.

A játéknak két üzemmódja van: a normál játék és az ún. challenge mód. Utóbbival külön-külön játszhatunk a pályákon, s rekordokat döntögethetünk. Nem ér véget a játék egy bizonyos teljesítmény után – pontosabban csak akkor ér véget, ha már túl sokat hibáztunk.

Mindkét üzemmódban választhatjuk Asterixet is és Obelixet is, sőt mindkettejüket is – tehát van kétjátékos mód is. Utóbbinál egy kicsit szélesebb látószögben látjuk a terepet. Ennek ellenére megeshet, hogy az egyik szereplő lemarad: ilyenkor jópofa módon kiáltoznak egymásnak hőseink.

Alig értékelhető

Hát bizony jobban is fel lehetett volna használni a mozi-licencet: efelől senkinek nem lehet kétsége. Elképesztően ötletszegény és egysíkú játékot hoztak össze a Tek 5-nél: komolyan mondom, a régi kvarcjátékok színvonalára süllyedtek le. Csakúgy, mint hajdanában a kis kvarcképernyőn: néhány fázisból áll a program mozgalmassága – a 3D-s grafika pusztán csak körítés. Baloldalt, jobboldalt, középen kell elkapni valamit: ezeken a lehetőségeken kell "végigzongoráznunk", és azzal kész...

A játék grafikájától sem lehetünk túl boldogok. A helyszínek még rendben vannak (jópofa például az éhes csürhe, amint veri az asztalt és óbégat a pincér után), de maguk a szereplők elképesztően silányak! Az animációk közel sem olyanok, mint mondjuk az Asterix rajzfilmekben, ezért nem igazán adják vissza a lendületes pofonok látványát. A legionáriusok kirepülnek a sarujukból, de az effektus nem annyira vicces, mint amennyire lennie kéne. A játék legvégén a többfős csapatoknál ráadásul már ahhoz is lusták voltak a készítők, hogy 3D-ben dolgozzák ki a szakaszokat: csupán 2D-s spriteokat püfölhetünk.

Az Asterix & Obelix take on Caesar az eddigi leggyengébb Asterix játék – szégyen, hogy pont a filmátirattal kellett ezt művelni. Annyira harmatos, hogy azt már nem lehet azzal magyarázni, hogy "az alsóbb korosztálynak készült". Még egy öt éves gyerek is végigjátssza egy óra alatt: gyerekjátéknak is vérszegény.

Az Unikornistej élet, erő, egészség – de mér' a fáról csöpög???

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Szégyenletesen primitív anyag – 3D-s grafikába burkolt kvarcjáték

végítélet

35%

A MAGIX

★ Mindig más, de mégis ugyanaz...

Úgy gondolom ez a cikk meg érdemel néhány gondolatot! Mint annyi más dologban, a "Fülbe-való" kérdésében is megoszlottak az olvasói vélemények. A "minekez", és a "húdejóhogyvan!" között tégy most igazságot főszerkesztő! (Megpróbálok.)

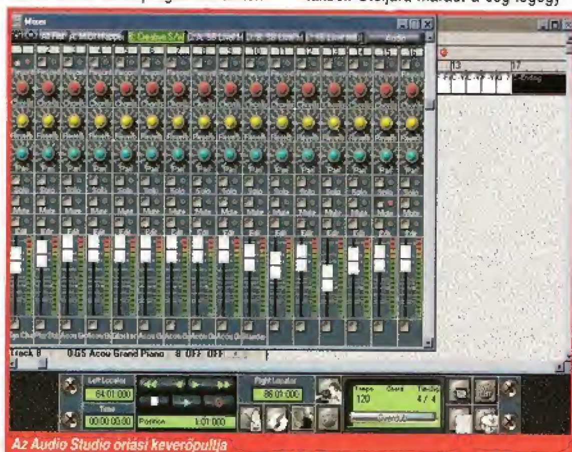
A Cseviben már részlegesen említettem, most egy kicsit bővebben elmagyarázom, hogy a véleményünk szerint hogyan fér be "a PC játékőrültek magazinjába" ez a sorozat. A 70-es évek zenéjén nőttem fel, amikor még a zenészek rendelkeztek valódi hangszeres tudással. Nem lehetett sumákolni, ismeretlen fogalom volt a playback fellépés, és még csak eszünkbe sem jutott, hogy a színpadon vonagló ügyeletes macának a háttérből ad a tátogáshoz kíséretet egy bérhang. A Deep Purple, vagy a Black Sabbat koncert felvételeit lelassítva hallgattuk, egy háromsebességes, szalagos (és már sztereó!) Tesla magnón. Csodáltuk, és igazából csak lelassítva hallottuk meg, hogy a vad tempóból kihámozódnak a metronómhoz igazítható szabályos triolák, hogy a polgárpukkasztó hangzásban is mennyire a helyükön vannak a zenészek, és a hangszerek. Miattuk jártunk zeneiskolába, hittük, reméltük, hogy egyszer talán a helyükre léphetünk. Aztán a disco-korszak beköszöntével a lényeg áttolódott a "csomagolásra", és egyre lényegtelenebbé vált, hogy mennyit tud, aki a közönség elé lép. Az elektronika gyors fejlődése pedig odáig züllesztette a slágerzenét, hogy a "félévre szóló sztároknak" többnyire már semmi közük sincs a zenéhez. Nemegyszer jegyeztük meg haveri körben, hogy bizony, ha lenne egy "szintink", ennél különb szerzeménnyel is elő tudnánk rukkolni talán! Aztán lett egy Amigánk, amin már alkalmunk nyílt bizonyítani, hogy ha zenét még nem is szerezünk, az utóhangszereléssel feljavíthatunk nem egy produkciót. A PC-korszak kezdetével sokáig háttérbe szorult a próbálkozás a házi zenélgetéssel, de a mostani technikával már megint ott vagyunk, hogy kikapcsolódásként nem egyszer zenebarkácsolással játszadozunk. Felnőtt játékká vált tehát a zene, amit előbb, vagy utóbb mindenki, ha többször nem is, de legalább egyszer kipróbál. A következő, ismertetésre kerülő programokkal már a "szinti" is a kezünkbe került, aki tehát tehetséget érez magában, elkezdheti a bizonyítást!

A következő programismertető nem lesz könnyű olvasmány, de ha a végéig nem is, a bevezető részt mindenféleképpen érdemes elolvasni! Érdekes áttekintéssel kezdi KeFe a leírását, amely tartalmával illik mindannyiunknak tisztában lennünk. A programajánló pedig már kifejezetten azoknak szól, akik különb zenére vágynak, mint amivel bombázzák füleinket nap, mint nap, a különböző kereskedelmi rádiók...

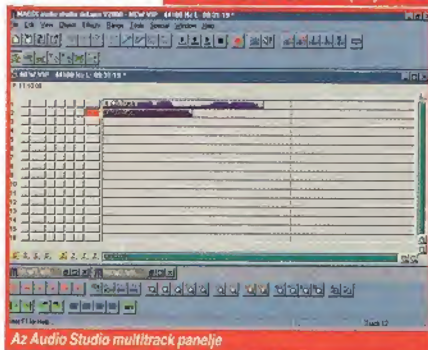
(Sz.JVC.)

Annak idején mikor kezdett kialakulni a házi számítógépes zene, itt persze nem az ATARI által vezérelt szintetizátorokra gondolok. Az első, és igazi zeneprogramok a Commodore Amigára jöttek ki. Ennek a gépnek már megvoltak az alapvető paraméterei az "igényesebb zenék" elkészítésére. Már rendelkezett 4 audió csatornával, és a mintavétele 44kHz volt maximálisan, természetesen mindez 16biten. Akkoriban azt mondtuk, hogy ez a CD minőség, **(és annak is hallottuk – Sz.JVC.)** ma már tudjuk, hogy ez nem teljesen igaz. A 16bit tényleg meg volt, a 44kHz-es mintavétel is, de a dinamika és a jel/zaj viszony már/még nem. A mostani hangkártyák 98-100 decibeles jel/zaj viszonyát tekintve, már kissé elavultnak tekinthető. A másik probléma a memória mérete volt. Hiába volt a CD minőségű mintavétel, ha a maximális memória 512Kbyte vagy 1Megabyte. Így az egyes zenékben a hangszerek mintavételi frekvenciáját 10-11kHz-re kellett korlátozni, ez persze a minőség rovására ment. A favorit zeneszerző programok akkoriban az ún. trackerek voltak, ahol a rövidre vágott hangszerekből, tehát nem loopokból készítették a zenét. A mostanság népszerű loop based zeneprogramok (Magix, E-jay) már nem egy-egy hangszert használnak, hanem egy szekvenciát, amelyet egy, avagy több másikkal egyszerre (Szinkronban és azonos BPM-en) lejátszva kapjuk a zenét. Régen ez csak a memória mérete miatt nem volt lehetséges, mert egy mostani komoly 44kHz-en mintavett dob szekvencia akár fél – egy megabájtot is elfoglalhat, ami az akkori gépek teljes memóriája volt.

A múlt havi E-Jay bemutató után, most is hasonló kaliberű "házi zeneszerző" programokat fogok bemutatni. Az első, a **MAGIX Music Studio,** amely egy harddisk recorder program és egy MIDI sequencer egyben. A második a **MAGIX Music Maker de Luxe V 2000.**, amely ahogyan az elődei is, egy loopokra épülő zeneprogram. A harmadik csoda a **LiveAct V2000**, amellyel élő produkciót adhatunk elő, az előre rögzített hangmintákból. Utoljára maradt a cég legegyszerűbb, de a legjobban használható programja a **Dance Maker.**



Az Audio Studio óriási keverőpultja



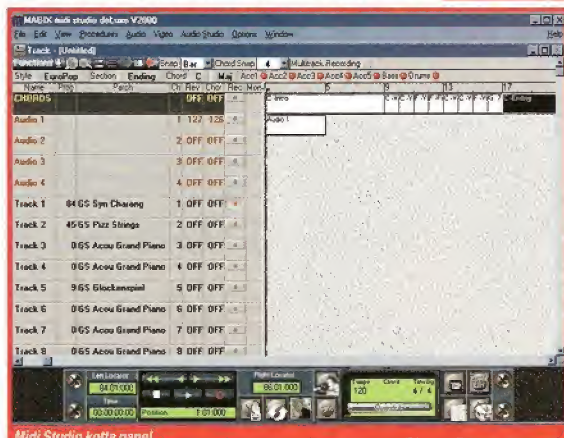
Az Audio Studio multitrack panelje

A **MAGIX Audio Studio** (A program egyik része.) maximum 16 csatornát kezelő HD recorder. A program egy igen jó használható Wav és Video szerkesztő opcióval is rendelkezik. Bemenetként fogadni tudja az SP/DIF és AES-EBU digitális szabványú jelforrásokat. A multitrack recording lényegében egy házi digitális stúdiót valósít meg. Egy adott zeneszámhoz a hangszereket, pl. gitár, ének különkülön játszhatjuk fel, és a 16 csatornás végeredményt, egyszerre játszhatjuk le. Tehát a programunk megfelel egy 16 csatornás stúdiómagnónak. A nem de Luxe verzióban csak 8 csatorna rögzítésére van módunk. Most nézzük a HD recorder funkcióit. A csatornák mintavételezési frekvenciái 22kHz-től egészen 48kHz-ig terjednek, természetesen az adott frekvencia minden csatornára érvényes. Ha rendelkezünk elegendő memóriával, akkor a mintavett sávokat nem szükséges a winchesteren tárolni, praktikusabb a ramban editálni, mivel az jóval gyorsabb. Az SP/DIF vagy analóg bemeneten érkező jelet Osci/Corel ikonra kattintva figyel-



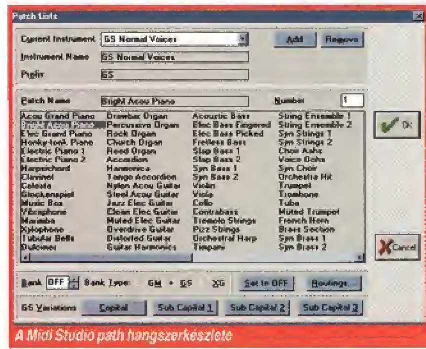
hetjük meg. A monitor ikon kijelölésével a beérkező jelet decibeles skálán is vizsgálhatjuk, így az optimális jelszint belőhető, és a torzítások is elkerülhetőek lesznek.

A Media menüben (Avi/MIDI link) egy adott Avi fájlból az audió részt kimenthetjük Wav-be, vagy esetleg egy másik, persze azonos hosszúságú hanggal cserélhetjük ki. A program képes rögtön CDDA track-et grabbelni, így megtakaríthatjuk a digitalizálási időt és a hangminta sem fog veszíteni a minőségéből. A bevitt sávok effektezésére is nyílik lehetőségünk (Igaz nem realtime-ban.) használhatunk többek között: dinamika kompreszort, zengetést, visszhangot és a sávokat amplitúdóban normalizálhatjuk is, ez akkor hasznos, ha több hangforrásból készítünk felvételeket és az adott források hangereje nem konstans, ezt az effektet használva a hangmintáink amplitúdója azonos lesz. A program elboldogul a DirectX plug-in-ek használatával is, ez azért pozitív, mert az igazán jó effektek erre az API-ra jönnek ki. Az elkészült, masterelt felvételeinket rögtön Wav fájlba is exportálhatjuk, amelyből elkészíthetjük a saját zenei anyagunkat tartalmazó audió cd-t. A másik program a Music Studión belül a **MAGIX Midi Studio** lényegében egy midi sequencer, ami 128 Midi csatornát és emellett 16 audió sávot képes valós időben kezelni. Természetesen mind a Midi mind pedig az audio sávokon realtime effekteket alkalmazhatunk, melyek a következők: Echo, Reverb, Delay, EQ. A Midi sávokat egyszerűen bedobálhatjuk a szerkesztő ablakba. Az elkészült zenénk melle akár egy Avi videó klipet rendelhetünk, amely az adott zene BPM számától függően változik. A program rendelkezik külső Midi szinkron opcióval is, amely akkor lehet fontos, ha több számítógépet, vagy Midi-t használó eszközt kötünk össze, így az adott bankok és sequencerek szinkronban tudnak üzemelni. A kotta varázsló segítségünk lehet egy adott zenemű komponálásában, amely többféle előre programozott dallamot tartalmaz, a diszkótól a technóig. Az így elkészített alapot, már csak a saját hangszereink



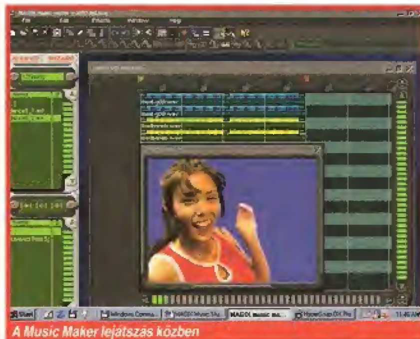
Midi Studio kotta panel

alkalmazásával, vagy a kotta szerkesztésével színesíthetjük. Az előre elkészített alapok száma eléri az ezret. A patternek kialakításánál egyaránt használhatunk Midi kottát, vagy a Music maker-ből származó loopot egyaránt. Most nézzük a kottamező felépítését. A mezőben háromféle formátum engedélyezett, ezek: Wav, Midi song-ok és az általunk elkészített kották. A felső 8 vagy 16 sáv mindig az audio (Wav) loopok vagy teljes CDDA sávok számára fenntartott hely. Az adott wav-file elhelyezése egyszerűen egy bedobással kezdődik (Drag and Drop). Alapból bekapcsolhatjuk a Delay effektet, amely 127 lépésben állítható. Az audió sávra kétszer klikkelve egy menü tűnik fel, ahol az adott sáv színét, összes effektjét, és hangerejét állíthatjuk, emellett még egy háromsávos equalizer is található. A Midi sávra vagy kottára való klikkeléssel, szintén az adott sáv jellemzőit láthatjuk, és itt az equalizer kivételével minden effekt beállítható. A kiválasztott midi csatornán szerepel a választható hangszerek neve. Ha erre klikkelünk kétszer, akkor egy nagy felsorolásból (Az adott midi bank) a nekünk szimpatikus hangszert választhatjuk ki. A program nagyon sokféle Midi bankot tud kezelni, csak néhány az ismertebbek közül: General Midi, Yamaha XG, Roland JV-80, KORG M1. Ennyi midi bankot egyetlen hasonló program sem tartalmaz! A zenei kotta szerkesztését a View menüben végezhetjük el, az előre megírt Midi dallamok jellemzőit a Piano Roll,



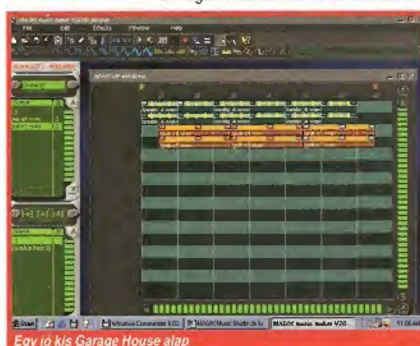
A Midi Studio path hangszerkészlete

Event, Score, Drum menüpontokkal változtathatjuk. A kotta lépésszámánál 2,4,8,16,32-es értékek közül választhatunk. A saját, vagy még létrehozandó kották szerkesztését szintén a View menüben találjuk meg. A program fő erőssége a Mixer pult, ahol az összes Midi, Wav, Chord jellemzőit állíthatjuk, a zene lejátszása közben. A pult mellett úgy érezhetjük magunkat, mintha egy nagy stúdióban dolgoznánk. A programhoz mellékelt hangminták elég zajosak, és a minőségük sem túl jó, de a kiegészítőként kapható Sound Pool lemezekre ez már nem vonatkozik, ezeken igen változatos. Pl.: Hip Hop, Acid Jazz, Ambient stb. zenei anyag van, amelyben biztosan mindenki megtalálja a neki kedves hangmintát. Mindent összevetve szolgáltatásait tekintve nem egy Cubase, de aki most ismerkedik a számítógépes zenélgetéssel, annak számára ez kiváló lépcsőfok lehet.

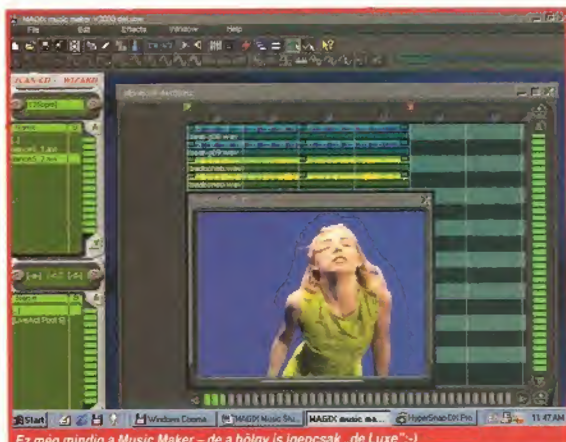


A Music Maker lejátszás közben

A **MAGIX Music Maker de Luxe V 2000.** Elődjeihez képest csak a színeiben mutat újat. A 2000-es design egy kissé zavarossá tette a programot, minden eddig feliratos gombot egy kis ikonnal helyettesítettek, a jobb érthetőség kedvéért. A play gomb eltűnt a panelről, csak menüből lehet elindítani a megalkotott zenét. Az alkalmazott effektek száma némi növekedést mutat, ezek: Volume, Distorsion, Reverb, Echo, Filter, Normailze, Surround, Gater, PitchShifter. A szerkesztendő zenénket maximum 32 csatornán tudjuk megszólaltatni. A főképernyőn a baloldali ablakból pakolhatjuk be a Midi dalokat, vagy a Wav

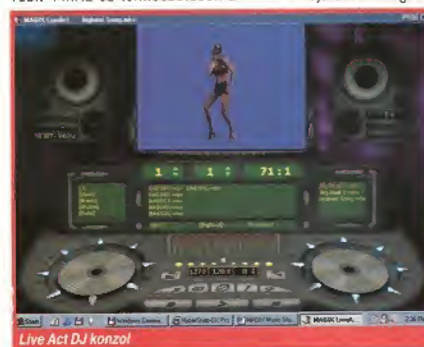


Egy jó kis Garage House alap


Ez még mindig a Music Maker – de a hölgy is igencsak „de Luxe":-)

fileokat. Lehetőségünk nyílik a zenére szinkronban táncoló hölgy előadására is. A klipet ugyanúgy dobjuk be egy üres helyre, így a videót képenként szinkronizálhatjuk a zenéhez. A másik módszer a fenti menüben található filmkocka. Ehhez a panelen tallózzuk az aktuális Avi fájlt. Beállíthatjuk, hogy csak a zene alatt történjen lejátszás, vagy esetleg azon kívül is. A blue box technikával felvett videók hátterét az Avi/Bitmap effects menüben találjuk. A blue box nem teljesen tökéletes, néhol látszik a táncos árnyéka és mindenféle szemét a szobában. Az elkészült mixet arrangement formátumban (Ezt még később editálhatjuk) és a végleges wav formátumba exportálhatjuk ki. A programban a külső Midi szinkronizáció is megoldott. Sajnos a programban csak az előre elkészített hangminták használhatók, mert az egyes sávok BPM szinkronizációjára még nincs gyógyír. De semmi probléma, mert nagyon sok kiegészítő sampler lemez érkezik a programhoz. Ezeket a Sound Pool néven találjuk meg, de a Live Act Pool lemezei is nagyon jól használhatók a programhoz. Kiváló kis program, bár még lenne rajta mit fejleszteni, ha sok sampler lemezzel rendelkezünk, akkor biztosan nem fogunk idő előtt ráunni.

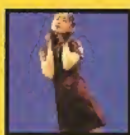
A **LiveAct V 2000** a mostanság igen népszerű valósidejű mixer programok közé tartozik. Ilyen volt az első DJMaster is, melyet már továbbfejlesztve, mára már képes mp3 fájlokat is betölteni, ami azért praktikus, mert így aránylag sok hangmintát tárolhatunk relative kis helyen. Mivel a mixelésnél a legfontosabb momentum a zenei választék, ugyanis két darab LP koronggal nem mehetünk el, egy buliba zenélni. Ez a program is valami hasonlót próbál mutatni. A program háromféle mintavételezési frekvencián működik 8bit 22kHz, 16bit 22kHz, 16bit 44kHz ez természetesen a kisebb teljesítményű géppel rendelkezők számára jelent csak megnyugvást. A program háromféle pulttal rendelkezik ezek a DJ, ROCK, MASTER. Most vizsgáljuk meg a DJ pultot. A képernyő két szélén egy-egy darab CD lejátszó található, amelyek körül 2x 8 darab bütyök található, a bütykökhöz rendelhetjük majd a lejátszandó hangszereinket. Tehát összesen 16 darab hangmintánk lehet egyszerre a pultban. A bütyköt az egér jobb gombjával aktiválhatjuk, ekkor egy menü ugrik elő, amelyen az adott tárolóhoz rendelt hangszer paramétereit láthatjuk, illetve módosíthatjuk. A Load sample-vel tölthetjük be hangszereinket a program CD-ről, vagy egyéb kiegészítő lemezről. A Free Sample ikonnal törölhetjük az aktuális hangszert a tárolóból. A hangszert rögtön meg is hallgathatjuk, ellenőrizhetjük / beállíthatjuk a hangerejét, a balanszát a mintavételezési frekvenciáját, elengedési idejét és természetesen a hangminta lejátszási idejét. A Play parameters menüpontban a szinkronizációs paramétereket állíthatjuk be, mert mixelésnél erre nagyon szükség van. E paraméter nélkül a "zene" csak idegbeteg kalimpálásnak hatna. A hangszer lejátszását beállíthatjuk synch-módra (A hangszer lejátszása szinkronban indul, a többi hangszer lejátszási állapotának megfelelően.) a One-shot módban a hangszer csak egyszer kerül lejátszásra (Ha az egérrel ráklikkelünk.) a Play Looped módban a hangszer végtelenítve (Loopolva) lesz, viszont ilyenkor nem tudjuk bekapcsolni a synch funkciót. A hangszer lejátszása elindulhat egérre, ezt a Mouse/Joystick mód bekapcsolával érhetjük el, vagy pedig a Keyboard/Midi opció bekapcsolásával billentyűzetre. Az automatic BPM adaptation menüben a BPM kalibrációt végezhetjük el, amely vagy ez fixen beállított értékhez képest húzza a hangszereket, vagy pedig az előzően lejátszott hangszerhez képest. A DJ pultra visszatérve a hangszerek betöltöttségét a bütyök kékre változása jelzi, amely lejátszás közben rózsaszínre vált. A középső ablakból közvetlenül is tudunk hangszereket átpakolni a bütykökre, akár menet közben is. Az összes panelen a bal oldali ablakban tallózhatók a betöltendő loopok. A jobb oldali ablakban pedig mindig a kész elmentett mixeket tölthetjük vissza. A középen található equalizer kijelző alatti csúszkával a balanszot tudjuk szabályozni. A többi gomb, ismerős lehet akármelyik magnóról, a felvétel elkészítése után a lemez ikonnal menthetjük el az alkotásunkat. Roppant érdekes, hogy az egész program angolra fordítása után, a töltés és mentés ablakok még mindig németül jelennek meg. A ROCK pult nem hoz semmi újat, csak a kialakítása más egy kicsit, viszont a balansz csúszka hiányzik. A MASTER pult teljesen más, itt már egy billentyűzetet is találunk, amellyel kisebb groovokat játszhatunk be. A billentyűzet kiosztása a szintetizátorokhoz hasonló, tehát nem csak egy hangszer hangja található meg a billentyűzeten, hanem az ahhoz a bankhoz tartozó összes. A középső ablakban a bepakolt hang-


Live Act DJ konzol

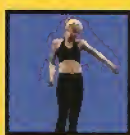

Live Act master konzol

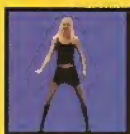
Hall of Fames

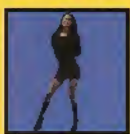
Ők a Magix programok állandó karakterei, ezért megérdemelnek egy kis figyelmet.

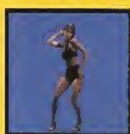

Ambient hangszerek


Electro & Trance hangszerek


Garage House hangszerek


Rock & Industrial hangszerek

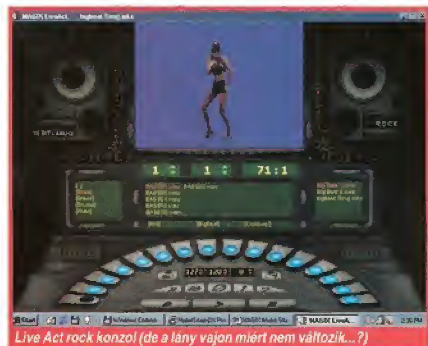

Neki még nincs munkája, de így ránézésre tuti befutó


Ő csak egy beugró, talán jövőre felkerül egy sample CD borítóra

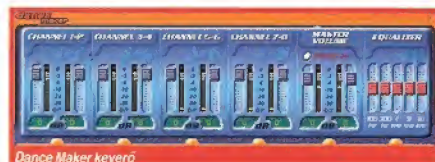
szerek listája látható, a kijelzőről leolvashatjuk az aktuális hangszer időbeli fel és lefutását, a billentyűzeten lévő helyét. A Velo és Sfx menüpontokat csak akkor tudjuk kihasználni, ha ütés érzékeny Midi billentyűzettel rendelkezünk. A Midi menüben a külső Midi eszköz által használt csatornát, és hangszerbankot választhatjuk ki. A billentyűzet melletti csúszkával, a master hangerőt tudjuk állítani. És most következik a Magix programok történetében valaha legyártott legjobb "táncika editor" leírása. Táncika nélkül nem Magix termék a Magix termék. Ezzel most is így voltak, csak most megspékelték egy kis effekt stúdióval a jól megszokott editort. Gondolom erre a lépésre azért szánták el magukat, mert már mindenki unta azt a pár darab lányt, aki az összes, a Magix által kiadott programban szerepelt. Az Open Avi-val a megjeleníteni kívánt fájlt tölthetjük be, a Free Avi-val pedig az aktuális mozit törölhetjük az editáló ablakból. A video mixing opcióban választhatjuk ki Mix (amely az adott alapképre másolja a videót) Stamp (Nem kell rosszra gondolni!) itt a hölgy bélyeg nagyságúra zsugorodik. Ezen kívül még van Bluebox1, Bluebox2 effektus, amellyel akármilyen hátteret varázsolhatunk a táncos hölgy mögé. A BlueBox2 effekt az egyhez képest sokkal simább képet ad. Továbbá a repertoárban van még Black Box és White Box videó mixelés is. A pillanatnyi effektet a baloldalon az ablak alatti playerrel nézhetjük végig. A playback-Options ban a lejátszásra vonatkozó


Dance Maker főpanel

paramétereket állíthatjuk be, amelyek: play continously (A zenétől függetlenül történik a videóklipp lejátszása.) Play steps (Itt a lejátszás közbeni filmkockák számát adhatjuk meg, ez az egyes lejátszott filmkockához viszonyított szorzó szám.) a looped menüponttal végteleníthetjük a lejátszott videót. A Stepwith (frames) opcióban az átugrandó frame-ek számát adhatjuk meg. A Sample button effects-el az hangszereket tartalmazó bütykökhöz vagy egy adott effektet, vagy egy adott idő intervallumot állíthatunk be, mivel a mellékelt videók frame-ekre vannak osztva, és a különféle mozdulatsorok


Live Act rock konzol (de a lány vajon miért nem változik...?)

különböző időpontokban jelentkeznek. De ha igazán extrát akarunk, akkor mindkét effektet aktiváljuk. Az effektek a következők: Reverse Play, Symmetry horizontal, Symmetry vertical, Kaleidoscope, Inverse color, Grayscale, False color 1,2,3, Quantize L,M,H, Mirror horizontal, Mirror vertical. A táncikáló néni berakásakor néha érdekes csúszások jelentkeznek, volt olyan eset, hogy a play gomb megnyomása utána zene csak fél perc múlva szólalt meg, miközben a hölgy vidáman lejtette a maga táncát. Néha-néha becsúszott egy-egy kellemetlen loopolás, amely szerintem az esetleges hallgató közönségből hangos röhejt fakasztott volna ki. Most néhány szót a program gépigényéről, Pentuim 200 Megahertz órajel alatti gépeknél a 22kHz mono, a Pentuim 200 Megahertz körüli és 32Mega rammal felszerelt gépeknél a 22kHz stereo, a Pentium II -es osztályba tartozó és 32Mega rammal felszerelt gépeknél a 44kHz stereo beállítást alkalmazzuk. A programhoz kiegészítő hangminta lemezek kaphatók, előre determinált BPM-el, ezeket a Sound Pool néven találhatjátok meg. Akad köztük elég sok jól használható hangminta, és ami a legjobb, teljesen jogdíj nélküli hangszerek. Ezeket a lemezeket profi DJ-k és zenészek készítik, amelyek egyre jobban bővítik az elérhető stílusok listáját. Néhány ezek közül: Techno Trance, Dance Electro, Disco / House, Big Beat, Hip Hop. A lemezeken 650 megabyte kiváló hangminőségű hangszer található, és egy, a témába vágó demózene. A program a maga nemében egyedülálló, mind a grafikát mind a szolgáltatásainak színvonalát nézve. De van egy buktatója a is, mégpedig az, hogy nem tud két hangkártyát, szimultán kezelni. Miért is lenne erre szükség, kérdezhetnénk? Az előre elkészített és bepakolt bankokkal még nincs is semmi probléma, de mi van akkor, ha egy új hangszert szeretnénk bepakolni, és a név alapján még nem ismerjük, hogy mi is az, és hogyan szól, és egyáltalán illik-e a


Dance Maker keverő

most lejátszott zenéhez. Ezért lenne esedékes egy másik hangkártya kezelése, mert akkor azon meg tudnánk hallgatni a következőleg lejátszandó hangmintát. Szerintem éppen ezen a kis hibán csúszott el a program, mivel a következő zeneszám meghallgatása nélkül nem képzelhető el egy élő DJ műsor sem.

A **Dance Maker** a Music maker roppantmód leegyszerűsített változata, amely menüi teljesen egyértelműek és érthetők. A sávok száma itt is maximum 16, az effektek is ugyanazok, de itt a DirectX és a többi realtime effektről el kell feledkeznünk. A mixerben 4 sztereó csatorna, és egy master csatorna mixelését tudjuk elvégezni. A realtime effektek helyett kaptunk viszont egy ötsávos equalizert, amely 100Hz-től egészen 10Khz-ig működőképes. A sávok felbontását vízszintesen, és függőlegesen kicsinyíthetjük és nagyíthatjuk a jobb felső, és a jobb alsó sarokban lévő +- jellel. A Scan CD opcióval a hangszereket tartalmazó cd-ről egy azonnal áttekinthető listát kapunk. A Wizzard opció sok segítséget nyújthat a zeneírással még csak most ismerkedőknek, mivel ezzel a funkcióval eddig még sohasem hallott, igen kiváló dalokat komponálhatunk (Csak ne mutassuk meg senkinek, mert igen gyorsan az elmegyógyintézetbe kerülhetünk). A varázslót (amennyiben férfi) mindenki csak saját felelősségére próbálja ki. A siker teljes használatához válasszuk ki kedvenc stílusunknak, leginkább megfelelő hangszerkészletet, majd válasszuk ki a komponálandó zenerészt, itt választhatunk: bevezető, refrén, átvezetés, és befejezés közül. Az Add new ikonnal adjuk hozzá az aktuális hangrészeket tartalmazó listához. Ha kedvünk tartja, akkor egy teljes zeneszámot is megterveztethetünk egy lépésben. A loop ikonnal a maximálisan generálható loopok számát állítjuk be. Az igazán Hardcore hangzást csak a Random gomb egyszeri megnyomásával kaphatunk, előtte viszont ne felejtsük el egy igényes Bassdrum beállítását. A mellékelt hangminták közül különösen szimpatikus volt számomra, annak a férfinak a vokálja, akinek egy "beöntés utáni" földön kívüli hangot sikerült kihoznia torkából. Ezt a bizonyos hangmintát a CDn a Dance\D-House\Vocals\Voc17-4.wav helyen találhatjátok meg, érdemes meghallgatni. Ne hagyjátok ki!

KeFe

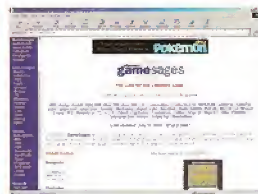
SzösszeNet

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni! Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Hátha tudunk egy kicsit segíteni...

Amikor néha a TV elé keveredek, és véletlenül pont egy X-Akták epizódot adnak, elmerengek, hogy ennek a dolognak mennyi a valóságalapja. Nem vagyok UFO hívő, sőt, a természetfeletti dolgokban sem hiszek igazán. De egy dolog biztos: "Nem zörög a haraszt, ha a szél nem fújja!". Hosszabb kutatás után akadtam rá a következő oldalra, amely pár órás tanulmányozás után fokozott "szájtátást & arcleesést" eredményezett nálam. Az Area 51 Research Centerben magyarázatokat fogsz találni. Minden kérdésben, ami ezzel a témával kapcsolatban felmerülhet. Az alapnál kicsivel erősebb angoltudás nem árt a néha szakszövegbe hajló tényfeltáró cikkek megértéséhez, de higgyétek el, megéri! Nem is az UFO meg az Area 51 itt a lényeg, hanem az, hogy a cikkek szerzői létező nevekkel és megtörtént, BIZONYÍTOTT tényekkel dobálóznak.
Nem tudom, de az agyam leghátsó zugában egy hang azt mondja, hogy a készítők tudnak valamit! Lehet, hogy nem is UFO-k repkednek Las Vegas környékén, hanem titkos katonai masinák? Lehet, hogy tényleg vannak árnyékkormányok? Meg akarod ismerni a titkos csoportok és ügynökségek felépítését (például a Metal Gear Solid-ból ismert DARPA-ét)? Tényleg vannak az USA-ban titkos koncentrációs táborok? Szörfözz el a http://www.ipcress.com/area51/ címre, megtalálod a LEHETSÉGES választ.

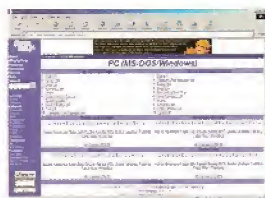


Csalni nem szép dolog, de néha nincs más lehetőség, hogy lenyomj egy játékot. Ha ilyen kellemetlen helyzetbe kerülnél, látogass el a www.cheatsearch.com nevű helyre, ahol 13200 különböző csalás van az adatbázisukban, mindenféle géptípusra.



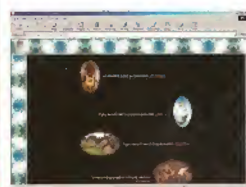
Ennél egy kicsit komolyabb oldal a www.gamefaqs.com, ahol végigjátszásokat is találsz a hosszabb lélegzetvételű játékokhoz – nagyon gyorsak a fiúk, a programok megjelenése után szinte napokkal már megtalálod a teljes leírásokat. De a legkomolyabb az összes közül a http://sages.ign.com/, ahol az ÖSSZES létező géptípushoz találsz csalásokat, még az ős öreg Atari 2600-ashoz és a játéktermi masinákhoz is!



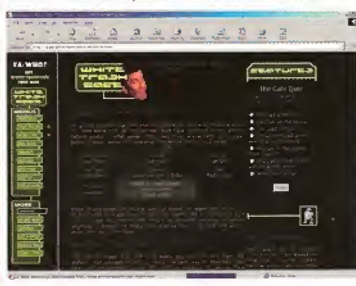


"Csak a halál a biztos" – mondja mindig drága nagymamám. Egészen mostanáig hittem neki, de most mintha meginogni látszana ez a tétel. Látogass el a http://www.r-i-p.com/content.htm címre, ahol temetést, hamvasztást, meg hasonló enyhén szólva MORBID mulatságokat rendelhetsz meg barátaid, ismerőseid, és ellenségeid számára. Persze az sem baj, ha még élnek. Úgyis azt mondják, hogy akinek még életében halálhírét keltik, az soká fog élni. A nagy eseményről természetesen értesítést is küldhetsz mindenkinek, hogy ők is osztozhassanak fájdalmadban...

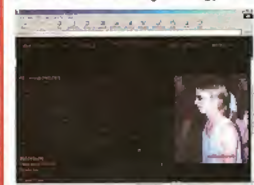




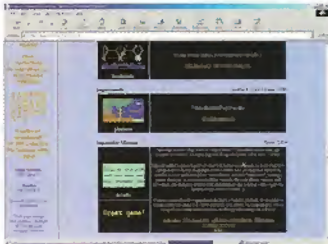
A Planet Hollywood és a Hard Rock Cafe már a könyökünkön jön ki. A csőd szélén áll mindkettő, Bruce Willis hamburgere állítólag vékonyfosást okoz. Ki a rákot érdekel a modell bébik Fashion Cafe-ja? Inkább a bájaikat mutogatnák ingyen és bérmentve a férfinépnek. Menjünk inkább egy TÉNYLEG baba helyre, a http://www.whitetrashcafe.com/ mulatóba, egy kis amerikai humort csemegézni! Az ajtónálló Joey (pincér?) rögtön az asztalodhoz kísér, ami lehet nemdohányzó, passzív dohányos, vagy aktív dohányos. Ajánlom a passzív asztalt, mert itt anélkül is szerezhetsz tüdőrákot, hogy egyáltalán rágyújtanál! Miután helyet foglaltál, tanulmányozd át az étlapot. Előételnek egy kis "Limp Bizkit féle kukoricatál" (KoRn, heheh)? Utána esetleg egy "Rágógumibandák menüje" (Brittney spárga Spears, rajta Backstreet babok, hozzá Christina agavé Aguillera, köretnek "N'Stinky" chips)?
Ha a kisöcséddel érkezel, neki mindenképpen "Csokoládés hangyákat" rendelj – a kölykök imádnak turkálni a kajában, ezzel meg órákig elszórakozhatnak, miközben kivadásszák a csoki masszából a kis ízeltlábúakat. Nagyító mellékelve!
Mindezek mellett millió más dologból is válogathatsz, csak el ne vessz!
Különböző haláli videókat nézhetsz meg (a Star Wars-ost figyelmedbe ajánlom), és kipróbálhatod a Star Wars kantin étlapján kínált csemegéket is.



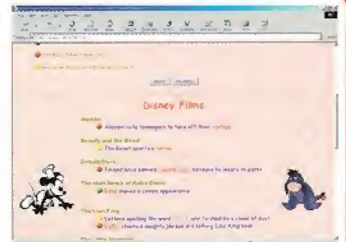
Szerintem ha azt mondom FOCISTAHAJ, mindenkinek ugyanaz a kép ugrik be – 15 évvel ezelőtti Balatonpart, tízdekás NDK turista, hirtelenszőke, felül tüsi rőzse, hátul bőven nyak alá érő pikkely.
A legjobb az egészben, hogy ez a pusztulat viselet még mindig divik. A http://www.mulletsgalore.com/ címen egy csomó ilyen barmot megcsodálhatsz! A készítők beélesített kamerákkal járják Amerikát, nehogy egyet is elszalasszanak. Fel vannak sorolva a különböző "focistahaj fokozatok" és mindig van egy "heti csemege" is. Az áldozatok általában értékelve vannak a "köcsögségi" listán, és ami a legjobb, minden focistahajat viselő barom szanaszét van marva és savazva! Mivel a pornóvilágban egy időben ez a hajszerkezet erősen menő volt (kábé 1974-1981), ezzel a témával külön is foglalkoznak.

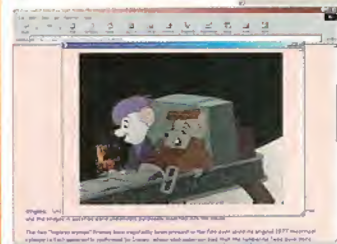


Többször éreztem már, hogy hiába jönnek itt egyre-másra a különböző csodajátékok, valahogy egyik sem az igazi. Tele a batyum a mostani programokkal, na! A jó öreg Commodore 64 volt az isten, ez számomra tény. Ha újra akarod élni nosztalgikus élményeidet, esetleg össze akarod gyűjteni az összes régi játékot, vagy egyszerűen csak szórakozni akarsz egy kicsit, nézz el a http://web.externet.hu/sk/c64/ magyar emulátor oldalra, ahol bombasztikus C64 játékgyűjteményt találsz. Persze itt vannak az emulátor programok is, meg minden, ami a játékok futtatásához kell. Külföldi viszonylatban érdemes ellátogatni a http://ltd.simplenet.com/c64/games/ helyre, ahol szintén temérdek játékot találsz C64 emulátorodhoz.
Ha jól emlékszem, egyikünknek sem volt meg a C64-es történelem egyik legmisztikusabb és legokosabb programjának, a The Pawn-nak második oldala – itt ezt is megtalálod! Ha esetleg elakadnál, itt http://www.crosswinds.net/~amigagames/ms/pawn.html találsz egy nagyon kellemes kis leírást hozzá.

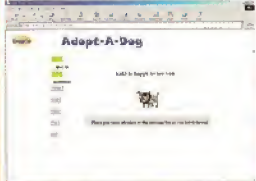


Biztos te is hallottál már róla, hogy a Disney-nél vannak olyan barom rajzolók, akik különböző állatságokat (de lehetőleg a kézjegyüket) rejtenek el a kölyköknek szóló rajzfilmekben. Persze ezek szinte megtalálhatatlanok, hiszen repülne mindenki, akire ilyen "istenkáromlást" rá lehetne bizonyítani – cseppet agyonvágná a Disney hírnevét, ha kiderülne, hogy igaz. A http://snopes.com/disney/films/ oldalon olvashatsz a pletykákról – és amelyik bizonyíthatóan létezik, arról képet is találhatsz itt.

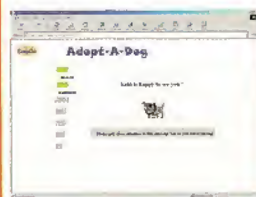




Módfelett imádom a macskákat és a kutyákat, de amikor a cicor élvezettel köszörüli körmeit a kedvenc ülőgarnitúrámon, égnek áll a fejemen a maradék haj. Úgyszintén nehezemre esik egy átmulatott szombat éjszaka után (érkezés reggel 4-kor, szeszszag száll a levegőben, elalvás a kádban) levinni a halál pontosan 5:00-kor idegesen kaparó kutyust.



Könnyen kiküszöbölhető a fenti malőr, ha adoptálsz egy kiberkutyát, kibermacskát, esetleg egy abszolút problémamentes kiberhalat a http://www.crapco.com/dog/index.html oldalon. A dolog kutya esetében izgalmasan indul, mert kiválaszthatod, hogy milyen nyelven akarsz a kisállattal kommunikálni. Ezek után névadás következik.
Trükköket taníthatsz a kutyának, etetheted, altathatod. Én kábé egy hétig nem látogattam a dögöt, mire visszatértem, még biciklizni is megtanult – viszont az egészségi állapota egy pöttyet leromlott. Halat kellett volna választanom, azzal talán kevesebb gond van...

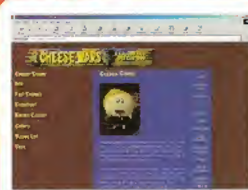


Ezer osztrák schilling egy könyvért sok vagy kevés? Nekem kissé sok...Pedig ennyibe kerül Yoshitaka Amano egy nagyméretű, keményfedeles, gyönyörűen illusztrált japán könyve. Ja, hogy kicsoda Amano? Nos, a Final Fantasy (és még sok más japán RPG) vita nélkül leghíresebb illusztrátora. Erre az oldalra el kell látogatnod – meg fog változni a véleményed a japán rajzművészetről, az zicher! Elképesztően profi oldal, maximálisan extravagáns dizájn, veszett képek.
Lehet, hogy ezer schilling nem is sok egy könyvért...?
http://www.amanosworld.com

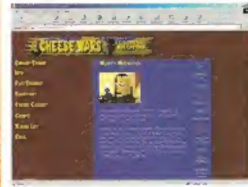


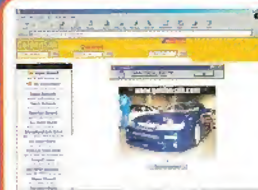


Habár a Manga láz Magyarországon leáldozófélben van, azért a téma nem halott. A www.pioneeranimation.com és www.bandai-ent.com címeken érdekes újdonságokról olvashatsz.



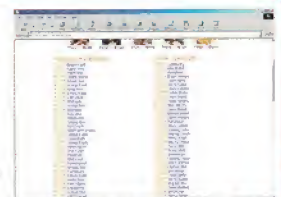
Szerinted a Csillagok Háborúja a csúcs? Marhaság! Itt van nekünk a Cheesewars képregény. Hőseink kalandjait a www.cheesewars.com oldalain találod. Amennyi sajtfajta van a világon, nem csodálom, hogy cartoon lett belőlük.





Maradjunk még egy kicsit a japánoknál. Mi jut eszedbe róluk? Az agyontuningolt, felismerhetetlen márkájú kocsik, a ferdeszemű kiscsajok és az extrém életstílus. Nem másról, csak erről szól a www.goldensilk.com weboldal. Eszeveszett képriportok Toyotákról, Nissanokról és hasonló csemegékről, melyek könnyen mennek 300 Km/h felett. Tuti fotók gyönyörű lányokról, akiket ha bámulsz egy kicsit, a szíved 400 Km/h-val kalapál majd. Persze csak akkor, ha komálod az ázsiai szépségeket...

Végül zárjuk a sort azzal, ami a legtöbb kezdő Internetezőt és az amatőr böngészőket leginkább lázban tartja: az "ingyen" CSAJOKKAL. Pár kedves kollégánk nap, mint nap összegyűjti az Internet millió szexoldaláról az ingyenes, újnevezett "kedvcsináló" oldalak linkjeit. Ezeket a http://www.xxxfantasy.com/ oldalon találod. Csak győzd végignézni mindegyiket! A dolog erkölcsi alapon is megnyugtató, hiszen ezek ingyenes linkek, és nem kell illegális password-törésekkel fizető oldalakra behatolnod.



HALF LIFE: COUNTER STRIKE

★ Hogyan (ne) alapítsunk klánt a Counter Strike-ban!

Az ember társas lény. Hiába favorizálják az amerikai kalandfilmek a macsó Rambókat és magányos farkasokat, hadseregeket egyedül kiirtani csak a moziban lehet. Meg aztán elég unalmas dolog az embernek egy szál magában boldogulni az élet viharában. Sőt, a csajok erkölcse is akkorát esett mostanában, mint malac a jégen, ezért inkább kevernek egy egész jégkorongcsapattal egyszerre, mint hogy pleff módon csak egy palit tegyenek boldoggá. (Persze ehhez a Counter Strike-nak nem sok köze van.)

Szóval az ember ugye társas lény. Ezért amikor elkezd Counter Strike-ot játszani, egy idő után észreveszi, hogy bizonyos illetők neve előtt (általában) szögletes zárójelben mindenféle betűk, számok, meg ki tudja miféle furcsa rövidítések pöffeszkednek. (Optimális esetben ezek az illetők a fraglisták élén tanyáznak, habár ez mostanában egyre kevésbé igaz.) Aztán szépen leesik neki a tantusz: a rejtélyes betűk bizony különböző KLÁNOKAT jelölnek. Ekkor aztán annak a bizonyos embernek pánikszerűen beindul az agya, hogy miként kerülhetne az ő neve elé is az a bizonyos klánjelzés. Mert ha annyi ember klánozik, akkor azért olyan rossz dolog nem lehet...

MIRE JÓ EGY KLÁN?

A Counter Strike-ban (meg minden first person shooterben) elvileg azért érdemes klántagnak lenni, hogy az ember klánháborúkat tudjon vívni. A klánháború marha jó móka, mert ilyenkor nem idegenekkel az oldaladon nyomulsz, hanem olyanokkal, akiket ISMERSZ, kedvelsz, és akikkel összeszokott csapatmunkát folytattok. (Optimális esetben a klántagok még haverok, sőt barátok is, akik személyesen is tartják a kapcsolatot. De ez nem alapfeltétele a dolognak! Én mondjuk nehezen találkozgathatnék a klánom tagjaival, akik kábé kétezer kilométeres körzetben laknak Németország területén. Mégis amikor játszunk, vagy icq-zunk napközben, ugyanúgy megértjük egymást, mintha személyes jó barátok lennénk. Tizenkilencen vagyunk, és mind a 19-en komáljuk egymást.) A dolog hátulütője viszont az, hogy az ellenfél valószínűleg egy ugyanilyen jól működő csapat, így nem lesz könnyű kicsikarni a győzelmet. Az a Rambó stílus, ami egy rendes "vegyes szerveren" néha látványosan beválik, a klánháborúban iszonyatosan csúnya halállal szokott végződni, ami nem csak a saját teljesítményedet, hanem esetleg az egész klánháború kimenetelét is befolyásolja. Ezért tehát aki nem szívleli a csapatmunkát, ne erőltesse a "klánoskodást".

Klánháborúban a jó játékos soha nem a személyes sikerét tartja szem előtt (optimális esetben), hanem azt, hogy a kört mindenképpen az ő klánja nyerje. Ha kell feláldozza magát, hiszen a végén úgyis csak az a lényeg, hogy melyik csapat volt a jobb. Sokan ugyanis hajlamosak elfelejteni, hogy a CS-ban (főleg KH esetén) a pályákon feladatok vannak, amiket végre kell hajtani – nem pedig ész nélkül gyűjteni a frageket! Én például el sem tudom képzelni, hogy egy KH-ban CT-ként mondjuk ne vegyek defuse kitet – maximum akkor, ha nincs rá pénzem. Szintén növeli a klán esélyeit (no, meg az illető tetszési indexét) ha azok az emberek, akiknek több pénzük van, a kör elején vesznek valamilyen normális fegyvert – minimum MP5-öt – és azt szétdobálják csóró társaik között. Féreg dolog az egyetlen vastag játékosként Parát venni (mivel az a legdrágább), a többiek meg alap pisztollyal egerésznek a húsdarálóban! Arról meg nem is beszélek, hogy a rendes kIántag nem kúr be egy gránátot a folyosóba anélkül, hogy előtte meg ne győződne róla: nincs ott egy csapattársa sem!

Ha terrort játszik az ember, és nála van a bomba, igyekszik azt a legjobb helyre és a legjobbkor letenni, és ha



A CT-k közötti nézeteltérés kocsmai bicskázásba torkollott

már le van téve, igyekszik megvédeni azt. Milyen kedves dolog az, ha a bombahordó marha már az első percben leteszi a cuccot, amikor még az összes CT él, így kábé 80%-osra növeli az esélyét annak, hogy valaki majd hatástalanítani tudja. Ha CT-t játszik, akár a legutolsó másodpercben is odamegy a bombához, és legalább megpróbálja hatástalanítani, nem pedig hanyatt homlok rohan az ellenkező irányba, hogy legalább ő túlélje azt a kört és megőrizze fegyverét. Nem lapul patkány módjára a sarokban, hogy hadd menjenek csak be a darálóba a többiek, aztán valamikor 30 másodperccel a kör vége előtt előkerül a semmiből 100%-os HP-vel – amikor a pályán levő, mindössze 3 embernek csak a késében van még némi muníció.







Találkoztak. Röhögtek. A Terror hamarabb hagyta abba...

Ha VIP szerepben díszeleg, nem rohan előre, egyenesen egy sniper célkeresztjébe. Majdnem mindenki utál VIP lenni, de hát ez van – ha pont te kaptad ezt a hálátlan feladatot, ne rontsd el a többiek kedvét azzal, hogy ökör módon feláldozod magad. Főleg, hogy egy-egy látványos VIP szökést a túlerő elől mindenki igen hálásan fogad, és még az ellenfél is elismerően díjazza! Arról meg nem is beszélek, hogy VIP-ként késsel terrorokat kaszabolni igen felemelő érzés.

A csapatjáték számtalan olyan lehetőséget hordoz magában, amiket egyedül nem tudnál kihasználni. Nagyon fontos dolog például – sok klánháború kimenetele fordult már meg ezen – az egymás segítése. Szinte minden map tele van olyan stratégiailag sorsdöntő pontokkal, melyeket rendszerint egyedül nem tudsz elérni. Profi klánoknál szó nélkül is tudják a tagok, hogy valakinek (általában az elsőként érkezőnek) oda kell guggolnia a doboz (szikla) elé, hogy egy vagy két társa a hátáról fel tudjon mászni a magasabb pontokra, így olyan helyzetbe kerüljön, hogy akár a támadó csapat felét leméészárolhatja. Gondold csak el, amikor a magabiztos rohamozó terrorok nagy slunggal kifordulnak a "de_dust" hátsó részéhez vezető szűk folyosóból, és egy CT meg az ott felhalmozott ládahely tetejéről egy tárral legyalázza őket. Fogalmuk sincs, hogy a CT-k oda felnyomtak valakit, sőt, nem is láthatják az illetőt a nagy sietségben. Szintén jó dolog, ha a terrorok a bombát – ugyanezzel a módszerrel – nem rögtön a földre teszik, hanem esetleg egy doboz tetejére, ami tízszer körülményesebbé teszi a hatástalanítását. A felugrálással tökölő CT idilli célpont!

Igazán nem akarok okoskolbásznak látszani, de hála istennek nálunk elég jól működik a klánélet. Klánborúnk is van gazdagon (hetente egy biztosan) és ha ellátogatsz a weboldalunkra láthatod, hogy idáig csak két KH-t vesztettünk el. Egyszer sem fordult még elő, hogy egy KH ne jött volna össze – talán azért, mert kineveztünk egy KH menedzsert, aki egy személyben szabad kezet kapott a KH-k intézésére.

Akárki-akármit mond, egy KH komoly dolog. Többször hallottam már magyar szervereken lehangoló beszélgetéseket arról, hogy bizonyos tagok nem jöttek el, időközben fontosabb dolguk akadt, a rossz pingükre való tekintettel kiszálltak. Ilyen egyszerűen nincs! Ha valaki vállalja, hogy az adott megszervezett időpontban játszik majd, annak kutya kötelessége ott lenni, és ha törik, ha szakad végigharcolni. Inkább kevesebb játékossal kell számolni, és megkérni az ellenfelet, hogy ők is csak annyi embert állítsanak ki, mint játék közben azért rinyálni, mert egy tuskó valamilyen indokkal félidőben kiszáll. (Persze emberhátrányban is lehet vállalni a harcot, de akkor szívola esetén nincs apelláta!)

Szintén nem árt letisztázni a mapsorrendet és azt is, hogy hány kört fogtok játszani. Ha egy órát vesz igénybe, akkor egyet, ha 4 órán keresztül nyomjátok, akkor négyet, de tartsátok be a kialkudott dolgokat. Félidőben nincs lelépés, mert akkor a visszakozó klán VESZTETT. Felénk az MCM-nél az a divat, hogy minden mapet oda-vissza játszunk, tehát minden csapat nyomul T és CT szerepben is. Ezt csak azért mondom, mert hallottam már olyan nonszensz klánokról, akik kitalálták maguknak, hogy ők csak (például) terrort játszanak! Ez enyhén szólva érdekes hozzáállás, mert mindannyian tudjuk, hogy vannak alapvetően T és CT mapek is. Szép baleset lenne, ha egy

klánháború abból állna, hogy az elkeseredett CT csapat mondjuk 15 körön át próbál bejutni a "cs_assault"-ban a hangárba, ahova egy izmos kemper terror brigád fészkelte be magát.

HOGYAN LEGYEK KLÁNTAG?

A dolognak az lenne a természetes lefolyása, hogy az emberke megtanul játszani. Először is kifigyeli, hogy a szervereken mely pályák futnak leggyakrabban, aztán veszi a fáradságot, és otthon szépen egyedül elkezd saját maga ellen egy LAN partit (nem is egyet, inkább sokat). Fogja magát, elindítja a CS-t és bejárja a pályákat, mint terrorista, mint anti-terrorista és mint VIP. Ezzel megkíméli magát attól a kellemetlen anyázástól, amit a társaitól fog kapni, amikor a túszokat felcipeli a padlásra a pince helyett, esetleg VIP-ként idióta módon kirándulást tesz a terrorok főhadiszállásának irányába.

Ha a térképekkel nagyjából már tisztában vagy, tanuld meg a fegyverek használatát, és ami a legfontosabb, tanulj meg CÉLOZNI! Nem kell, hogy minden cuccot profi módon használj, hiszen a die hard játékosok is rákattannak 1-2 fegyverre, és utána mindig csak azokkal nyomulnak. A lényeg, hogy ha kevés pénzed, van, ha sok, mindig legyen egy olyan fegyver, amit biztonsággal tudsz kezelni, miután megvetted. Sőt, az sem árt, ha 1-1 fegyvert esetleg hozzárendelsz 1-1 térképhez – elég hülyén jön ki ugyanis, ha egy agyonzsúfolt, zárt helyen játszódó, kaszabolós helyszínre erőszakosan távcsöves puskát választasz.

Mire a fent említett két feltétel teljesül, és még egy kis tehetség is szorult beléd, lefogadom, hogy nem te leszel az utolsó a fraglistán. Ha jó fej vagy, nem egy paraszt, keveset anyázol, és tanúsítasz egy minimális tiszteletet (nem kell több, csak minimális) a nálad jobb játékosok irányába, előbb vagy utóbb valaki meg fog kérni, hogy lépj be a klánjába. Győzelem, erre vártál! Valószínűleg már ismerni fogod azt a bizonyos klánt, hiszen nincs olyan sok magyar szerver, mindenki ismeri egymást. Ha szimpatikusak neked és úgy érzed, hogy elég jók, vedd megtiszteltetésnek és lépj be hozzájuk. Ha nem látod azt, hogy a belépés az előmenetele-det szolgálná, egy udvarias válasszal hárítsd el a belépést.

HOGYAN NE LEGYEK KLÁNTAG?

Azért, mert valaki belép egy klánba, még rosszabb esetben erőszakosan klánt alapít, még nem lesz jobb játékos! (Leginkább csak hülyét csinál magából.) Az egyik legnevetségesebb dolognak tartom, ha valaki a CS pályafutásának második hetében már klánt gyűjt maga köré. Fogalma sincs, hogy ki-kicsoda, nem ismerik egymást a tagok (ismerősen cseng a "Jéé, te is az XXX klán tagja vagy? Mióta?" – kérdés) és a különböző körlevelek úgy mennek a klánban, hogy "Gyerekek, pénteken lehet, hogy klánháborúnk lesz, mindenki üzenjen mindenkinek, mert nekem csak X emberek e-mailje van meg." Aztán a kérdéses időpontban még nincs meg a szerver, nincs meg, hogy hányan fognak játszani, a végén meg az egész CW botrányba fullad. A tagok erőszakosan szervezik be az embereket, akikről aztán kiderül, hogy nem is olyan jó harcosok és nem is olyan cool arcok, mint amilyennek első pillanatban tűntek. Akkor jön aztán a "Hogyan rúgjuk ki?" klasszikus esete. Még veszélyesebb hahota, amikor embereket csak azért vesznek be, mert az illető valakinek a jó barátja, és ő is szeretne játszogatni meg klánozni. Aztán a pali az első klánháborújában vagy lemészárolja a fél csapatát, vagy bekúr egy gránátot a rohamozó társai közé (persze ő az ajtón akarta bedobni, csak az becsukódott, a gránát meg visszapattant) akik egységesen 40%-os HP-vel indítják a kört.

Jó ötletnek tartom a kadétlista alkalmazását. Ez azt jelenti, hogy azokról az emberekről, akik jelentkeznek a klánba, szavaznak a tagok. Ha a többség hozzájárul, kadétok lesznek, és egy hónapig próbaidőn vannak. Ilyenkor kérdőjellel viselhetik a klán monogramját ([MCM?]Martin). Az egy hónap elteltével újból szavazás történik, hogy a pali méltó-e a belépésre. Ha igen, marad, ha nem.... Ja, és azt hiszem, hogy egy 12 tagú klán körülbelül az ideális – de 20-nál több semmiképpen se legyen!

Egyszerűen meg kell érni ahhoz, hogy az ember klántag lehessen! Tele vannak a szerverek olyan srácokkal, akik sohasem voltak klántagok, mégis ismeri őket mindenki. Ha jó vagy, úgyis kapkodni fognak érted. Ha viszont ezt nem tudod kivárni, nyugodtan alapíthatsz klánt – maximum egy párszor tönkrevernek, amit mindenképpen emelt fővel kell fogadnod, ráadásul minden vereségből tanul valamit az ember.

NE VEDD TÚL KOMOLYAN!

Mostanság egy közös "klánnépi" ICQ-zás közben szóba került valami – számomra tök ismeretlen – Bender téma. Ahogy nagyjából boncolgattam a többiek német zagyválását (igen problémás mifelénk a chatelés, mert én ugye magyarul meg angolul gagyogok, minimális némettel fűszerezve, a klán többi tagja német, a fele tud angolul is, de a másik fele nem sokat – szóval elég érdekesen magyarázunk egymásnak) az egyik társam, hogy ismerem-e a Bender modelleket. Mondom neki nem, mi ez, valami csalás? Erre azt mondja, hogy ha ezeket meglátom, egy hétig csak röhögni fogok a hentelés helyett, tehát tulajdonképpen csalás, csak magam ellen! Mondom neki küldd a cuccot haver, úgyis kezd a CS az agyamra menni. Este arról álmodom, hogy rohanok egy terror felé, akarom húzni a ravaszt, de nincs ammo...

Na, átjönnek a fileok, felülírom a CS modelljeimet és felugrom az MCM szerverre. Hát, nem is tudom – ha azt mondom, hogy majdnem befo**** a röhögéstől, keveset mondok! **(amikor megmutatta őket Martin, hasonló érzésekkel kellett megküzdenem nekem is! – Sz.JVC.)** Beléptem a terror csapatba, voltunk vagy nyolcan. A nyolcból három pali húsvéti nyuszi jelmezben virított, ketten jólfésült hülyegyerekre hasonlítottak, a többieknek meg fekete gumiharisnya volt a bucijára húzva – a dolognak csak az a szépséghibája, hogy minden szereplőnek óriási duda orra volt, a ruhájukról meg nem is tudok beszélni. (A gumiharisnya természetesen a duda orrukra is rá volt húzva.)



Kiderült, hogy van egy tehetséges német csávó, [MOCL] Bender, aki szabadidejében CS képregényeket készít. Az, hogy a pali állati jól nyomja a karikatúrát, csak egy dolog, de mivel aktív CS játékos, tudja is, hogy milyen állati poénok szoktak történni játék közben. Te is találkoztál már velük, én is, és szinte hihetetlen, hogy valaki ebből képregényeket rajzolt! Végül is minden karakter, meg minden helyzet az eredeti CS-ből van véve, de olyan elképesztő jó cartoon stílusban, hogy megáll az ember esze.

De ez még nem elég, mert valaki meg kitalálta, hogy a Bender karaktereket modelleknek is megcsinálja! Így ha letöltöd ezeket, és berakod a CS-be, egy Bender képregény lesz a Counter Strike-ból! Erről igazán nem tudok beszélni, mert nem lehet. Megpróbáltam pár képet kiszedni, hogy kábé legyen fogalmatok róla, miről is van szó. Elég, ha annyit mondok, a dudaorrú túszok nem egyszerűen csak követik a CT-t, hanem feltartott kézzel (és elkeseredett ábrázattal) menekülnek, mintha csak azt kiabálnák: "Jajajajaj, csak ezt ússzuk meg!". Szerintem érdemes kipróbálni. Az biztos, hogy a CS teljesen új értelmet fog kapni minden megszállott játékos számára! (Zárójelben jegyzem meg, hogy az Artic terror skin helyett lehet a nyulat berakni. Persze a nyúl is Bender modell.)

Martin



Némi ízelítő a Terror Skinek repertoárjából. CT legyen a talpán, aki az első néhány találkozást könnyesre röhögött szemek nélkül megússza! Lehet így célozni?



email: 576konzol@576.hu
web: http://surf.to/mcm-clanBender modellek: http://homepages.compuserve.de/MOCLBender/cartoons/sites/files.htm




– Bocsika, hadd kérdezzek má' valamit.
Ma játszom először CS-t.
Mit kell itt az elején vásárolni?

– A játék még csak most kezdődik.
800 dolcsid van, úgyhogy
túl sok mindent nem tudsz venni...




– OK...
Akkor most mi a francot vegyek?
Esetleg segítenél?

– Legjobb, ha egy páncélra költesz.
Egyébként meg kocogj utánam,
én töröm az utat, te meg összeszeded
a földön heverő fegyvereket.




– Jól van na, felfogtam.
Akkor nyomuljunk...




– Ott! Ott!!
Má' találtam is egyet!!!

– NEEEEEEEE!!
Azt nem kéne...

BOOM

...GRENADE
...POOR GUY....

[MOCL]Bender: Badluck



– Vazzeg, marhára
meleg van!!
Még célozni se tudok........

– Ja...phűűű
látsz valamit?

– Semmit....



– Mi a f@•S#!
Hol vannak??
Szerintem.....
Hoppá!!!
Látok valamit!!

– Mondd má'
mi van??!!

– Mi a p@#&•S...



– ...történik ott!?!?!

– Ehh – agyas!!

– Eltaláltak!!!
Erősítést kérek!!

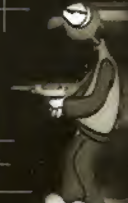
– Meghalsz!!!
Csúnya, rossz terrorista!!
Hehe

– Repül a grána

[MOCL]Bender: Summertime at Mansion...



COUNTERSTRIKE



www.themaniac.org/bender.htm

576 KByte CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

112 O CLOCK HIGH	2999.-
2 GOOD 2 BE TRUE PACK	3999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	19999.-
3D ULTRA PINBALL	4999.-
7TH LEGION	1999.-
ACM 1918	9999.-
ACTION MAN	7999.-
ACTUA POOL	4999.-
ADVANCED TACTICAL MISSION	5999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
AHX 1	11999.-
AKCIÓJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
Alex Dampier PRO HOCKEY 95	1999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN NATIONS	9999.-
AMERICAN HISTORY	2999.-
APOCALYPSE	2999.-
ARCADE POOL 2	2999.-
ARCATERA	HIVJ
ARMOR COMMAND	3999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MEN AIR TACTICS	9999.-
ARMY MEN II	7999.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	7999.-
ARMY MEN TOYS IN SPACE	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ATARI ARCADE HITS	2999.-
ATF NATO FIGHTERS	5999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
B HUNTER	3999.-
BATTLE GROUND Collection 2	4999.-
BEETLE CRAZY CUP	9999.-
BENEATH A STEEL SKY	4999.-
BIOFORGE	4999.-
BIRDS OF PREY	3999.-
BLADE RUNNER	3999.-
BLAZE & BLADE	4999.-
BLUES BROTHERS	4999.-
BREAKTHRU	3999.-
BUG DROP	4999.-
BURN RUBBER BIG SIX	12999.-
BURNOUT DRAG RACING	4999.-
BUSINESS TYCOON	9999.-
BUZZ ALDRIN-RACE INTO SPACE	4999.-
C&C TIBERIAN SUN	9999.-
C&C WORLDWIDE WARFARE P.	9999.-
CANNON FODDER 2	4999.-
CAPTAIN QUASAR	1999.-
CAR & DRIVER	2999.-
Castrol HONDA Superbike 2000	4999.-
CIVILIZATION II-TEST OF TIME	9999.-
CLUEDO CHRONICLES-F. ILLUSION	9999.-
CODENAME EAGLE	11999.-
COMMAND & CONQUER PACK	6999.-
CONQUER THE SKIES	3999.-
CONQUEST EARTH	4999.-
Conquest of Empire-A.O.E.Data	1999.-
COUNTER ACTION	2999.-
CREATURE SHOCK	4999.-
CRICKET 97	1999.-
CROC 2	9999.-
CRUSADER NO REGRET	3999.-
CUB CHASE	4999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL	4999.-
DEADLINE	4999.-
DEATHKARZ	3999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESCENT 3	4999.-
Descent To Undermountain	3999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIABLO II	12666.-
DIE HARD TRILOGY 2	9999.-
DINO CRISIS	HIVJ
DISNEY ARCADE FRENZY	9999.-
DISNEY LION KING 2	11999.-
DISNEY MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
DISNEY VILLAINS REVENGE	11999.-
DO3D WEB SZERKESZTŐ	24999.-
DONALD DUCK M.MALARD-COLD S.	4999.-
DREAMS	11999.-
DREAMWEB	1999.-
DUNE2-CANNON FODDER	3999.-
DUNGEON KEEPER 2	11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	3999.-
EA TOP TEN PACK	4999.-
EARTH WORM JIM 3D	11999.-
ECSTATICA	4999.-
EF2000 EVOLUTION	11999.-
EF2000 TACTCOM	1999.-
EVOLVA	9999.-
EXECUTIONER 11	1999.-
EXPENDABLE	4999.-
EXTREME G2	9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	1999.-
F/A 18 HORNET 3.0	4999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 2000	9999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	11999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FALCON 4.0	9999.-
FAMILY COLLECTION	9999.-
FAMILY GAME PACK	9999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2000	6999.-
FINAL FANTASY VIII	9999.-
FLASHBACK	3999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLUX	999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORCE 21	4999.-
FORD RACING	11999.-
FROGGER	4999.-
FURBY	7999.-
GAME MANIA 3	4999.-
GAME MANIA 4	4999.-
GAME OF LIFE	2999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GLOVER	2999.-
GOLD GAMES 3	11999.-
GP 500	9999.-
GRAND PRIX 2	2999.-
GRAND PRIX 3	9999.-
GRAND PRIX LEGENDS	4999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
GRAND PRIX WORLD	9999.-
GROUND CONTROL	10999.-
GUESS WHO	2999.-
GULF WAR	4999.-
GUNSHIP	9999.-
GUTS & GARTERS in dna dange	1999.-
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
HALF LIFE OPPOSING FORCE	9999.-
HARDWAR	4999.-
HEAVY GEAR II	4999.-
HELL COPTER	2999.-
HEROES OF M.&M. III COMPILATION	11999.-
HEROES OF M.&M. III-S.OF DEATH	11999.-
HEXPLORE	11999.-
HIDDEN & DANGEROUS DATA	4999.-
HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999.-
HUNTER HUNTED	2999.-
I WAR	2999.-
INDEPENDENCE WAR	4999.-
INFANTS	9999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	9999.-
INTERPALY 15TH PACK	12999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL	9999.-
INVICTUS	9999.-
ISRAELI AIR FORCE	10999.-
JAGGED ALIANCE 2	9999.-
JOHHNY HERBERTS GP	4999.-
JOHNNY BAZOOKATONE	1999.-
KA52 TEAM ALIGATOR	9999.-
KINGPIN	11999.-
KLÁNOK	9999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LEGACY OF KAIN-SOUL REAVER	11999.-
LEGO ROCK RAIDERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D	4999.-
LODE RUNNER 2	11999.-
LUCKY LUKE	7999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	4999.-
M1 TANK PLATOON 2	2999.-
M1A2 ABRAMS	4999.-
MAGIC & MAYHEM	3999.-
MAGIC CARPET-Hidden Worlds	999.-
MAGIC THE GATHERING	2999.-
MAJESTY	9999.-
MANIC KARTS	5999.-
MASTERMIND	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MAYDAY	7999.-
MDK 2	9999.-
MECHCOMMADER GOLD	2999.-
MEGA3PACK VOLUME1	4999.-
MEN IN BLACK	4999.-
MICKEY MOUSE Computer KIT	4999.-
MIG ALLEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	3999.-
MIGHT & MAGIC VIII	9999.-
MISSILE COMMAND	9999.-
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GRAND PRIX 2	9999.-
MONOPOLY(NEW EDITION)	9999.-
MONSTER TRUCKS	2999.-
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
MS FLIGHT SIMULATOR	9999.-
NAPTÁR 2000	4999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NATION FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE	1999.-
NBA BASKETBALL 2000	6999.-
NBA LIVE 2000	6999.-
NEED FOR SPEED 3	2999.-
NEED FOR SPEED Road Challenge	6999.-
NEXT TETRIS	9999.-
NHL 2000	6999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000	3999.-
NO RESPECT	2999.-
NOCTURNE	11999.-
NORTH VS SOUTH	3999.-
NOTHING BUT ACTION	3999.-
NOX	9999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLOAD COMPILATION	4999.-
OVERLORD	4999.-
PADDLE BASH	4999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PATRIOT	4999.-
PGA TOUR GOLF 486	1999.-
PIRATES GOLD	4999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PLANE CRAZY	2999.-
PLAY DOH CREATIONS	1999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST SWAT 2	9999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS-UNDISCOVERED LANDS	7999.-
PREMIER MANAGER 99	5999.-
PRESCHOOL	9999.-
PRO PINBALL-THE WEB	4999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
PUZZ 3D	1999.-
PUZZLES	1999.-
QAD	1999.-
QUEST FOR GLORY V	11999.-
RAILROAD TYCOON 2ND CENTURY	7999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	4999.-
RAINBOW 6-EAGLE WATCH	6999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY CHAMPIONSHIP	9999.-
RALLY MASTERS	9999.-
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RED BARON II	2999.-
RED JACK	4999.-
REDLINE RACER	3999.-
REMINGTON TOP SHOT	7999.-
RENT A HERO	4999.-
REVENANT	9999.-
RIDDLE OF MASTER LU	9999.-
RIDING STAR	10999.-
RISK	2999.-
RISK 2	9999.-
ROLAND GARROS TENNIS	3999.-
SABRE ACE	1999.-
SAMMY S.HIGH HEAT BASEBALL 2001	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER II	1999.-
SECRET OF THE CASTLE	5999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SETTLERS III	9999.-
SETTLERS III-QUEST OF AMAZONS	9999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHADOW MAN	9999.-
SHADOW MASTER	1999.-
SHATERED LIGHTS	2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	2999.-
SHOGO	2999.-
SHOGUN TOTAL WAR	9999.-
SILVER GAMES 1 COLLECTION	4999.-
SIM CITY 2000	3999.-
SIM PARK	3999.-
SIMS	9999.-
SKULL CAPS	4999.-
SMALL SOLDIERS	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SPEC OPS II	11999.-
SPEC OPS-RANGER ASSAULT	2999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPORTJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
SPORTS BASKETBALL	1999.-
STAR COMMAND Revolution	2999.-
STAR TREK-BIRTH OF FED.	9999.-
STAR TREK-HIDDEN EVIL	4999.-
STAR WARS-BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS-EPISODE ONE RACER	11999.-
STAR WARS-FORCE COMMANDER	11999.-
STAR WARS-INSIDERS GUIDE	11999.-
STAR WARS-PHANTOM MENACE	11999.-
STAR WARS-SUPREMACY	9999.-
STAR WARS-X WING COLL.SERIES	9999.-
STAR WARS-X WING VS TIE+MISS.	9999.-
STASHOT	2999.-
STRATÉGIAIJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
STRATEGO	2999.-
STREET WARS-Constructor UW	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERBIKE 2000	9999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	1999.-
SYNDICATE	2999.-
SYSTEM SHOCK 2	11999.-
SYYRAH	1999.-
SZÁMLÁZÓ-KÉSZLETNYILVÁNTARTÓ	7999.-
SZEX LEXIKON	4999.-
T.A.KINGDOMS-IRON PLAGUE	4999.-
TAROT	1999.-
Teenage M.Ninja Turtles MOVIE	1999.-
TEN PIN ALLEY	2999.-
TENKA	1999.-
TERMINAL VELOCITY	1999.-
TERVEZZ ÉS ÉPÍTS	4999.-
TEST DRIVE 5	4999.-
TEST DRIVE 6	9999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THIEF 2	9999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA TOURING CARS	6999.-
TODDLER	9999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-
TONKA CONSTRUCTION 2	2999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOTAL ANIHILATION-Battle Tactics	7999.-
TOTAL ANIHILATION-Kingdoms	7999.-
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT PACK	4999.-
TUNNEL B1	1999.-
TUROK 2	4999.-
TYCOON COLLECTION	9999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	1999.-
UEFA EURO 2000	9999.-
ULTIMA IX-ASCENSION	9999.-
ULTIMA VIII-PAGAN	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	1999.-

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

ULTIMATE RACE PRO	1999.-
ULTIMATE WAR PACK	11999.-
UP WORLDS	1999.-
URBAN ASSAULT	2999.-
URBAN CHAOS	11999.-
URBAN RUNNER	4999.-
USAF	10999.-
ÚTNYILVÁNTARTÓ	14999.-
ÜGYESSÉGIJÁTÉKOK GYŰJTEMÉNY	1999.-
VIPER RACING	11999.-
VIRTUAL POOL 2	11999.-
VIRTUAL POOL HALL	10999.-
WALL STREET TYCOON	9999.-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WARBREEDS	4999.-
WARGASM	3999.-
WARHAMMER PACK	4999.-
WARWIND II	11999.-
WILD WILD WEST	9999.-
WLS99-MICHAEL OWENS FOOTBALL	1999.-
WORLD RALLY FEVER	6999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
XENOCRACY	2999.-
XTREME VELOCITY COLLECTION	12999.-
YAHTZEE	1999.-
ZEBCO PRO FISHING 3D	7999.-

EZT VEDD MEG!

1944-ACROSS THE RHINE	1999.-
ADDICTION PINBALL	HÍVJ!
ADMIRAL SEA BATTLES	1999.-
APACHE LONGBOW	1999.-
ARMY MEN	1999.-
ARMY MEN AIR TACTICS	HÍVJ!
ARMY MEN IN SPACE	HÍVJ!
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
CIVILIZATION	HÍVJ!
DEATHTRAP DUNGEON	HÍVJ!
FLIGHT UNLIMITED II	HÍVJ!
GRAND THEFT AUTO	2999.-
International RALLY Championship	HÍVJ!
JETFIGHTER FULLBURN	HÍVJ!
MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP	HÍVJ!
MYTH THE FALLEN LORDS	HÍVJ!
REQUIEM	HÍVJ!
SCREAMER	1999.-
SCREAMER RALLY	1999.-
TERRACIDE	1999.-
TOMB RAIDER	HÍVJ!
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORMS	1999.-

SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
BALDIES	1999.-
Broken Sword-Terracide-Apache Longbow	3999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
CHAMPIOSHIP MANAGER 2	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
DARK COLONY	2999.-
F14 FLEET DEFENDER	1999.-
F16 FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT	1999.-
GOAL	1999.-
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF 97	1999.-
LURE OF TEMPTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
OUTLAW RACERS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-

SUBWAR 2050	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT	1999.-
Toonstruck-Actua Tennis-Cannon Fodder	3999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
Worms-Sreaner-Atomic Bomberman	3999.-
ZOOL 2	1999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MATERS OF ORION II	1999.-
XENON 2	1999.-

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D CUBE HOPPER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
BINGO MASTER	3999.-
BLAST THRU	3999.-
CARD CLSSIC & SOLITAIRE	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSWORDS AND PUZZLES	3999.-
FAMILY FUN	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TETRIMANIA	3999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
GALAXY OF MAHJONG	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MAHJONG GAME OF FOUR WINDS	3999.-
MAHJONG MASTER	3999.-
MAHJONG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAHJONG THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPACE ARCADE COLLECTION	3999.-
SPEEDY EGBERT	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETRIMANIA MASTER	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4,5" POWERPUFF GIRLS	1999,-
7,5" POWERPUFF GIRLS	3999,-
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999,-

COW AND CHIKEN

COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999,-
SQUIRTERS	1499,-

HANNA BARBERA COLLECTIBLES

MINIATURES	999,-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999,-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999,-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999,-
DANDM ACTION FIG	1999,-
YOGI ACTION FIG	1999,-
TOP CAT ACTION FIG	1999,-
HKP ACTION FIG	1999,-

CRASH BANDICOT SORTIMENT I.

CRASH JET PACK	2999,-
CRASH JET BOARD	2999,-
COCO BANDICOT	2999,-
KOMODE MOE	2999,-
DR. NEO CORTEX	2999,-

CRASH BANDICOT SORTIMENT II.

CRASH DEEP DIVE	2999,-
CRASH HIGH FLYING	2999,-
COCO WAVE RIDER	2999,-
DINGO DILE	2999,-
N. GIN	2999,-
N. TROPY	2999,-

MORTAL KOMBAT

SEKTOR	1999,-
KITANA	1999,-
JOHNNY CAGE	1999,-

BEATLES YELLOW SUBMARINE

GEORGE	3999,-
RINGO	3999,-
PAUL	3999,-
JOHN	3999,-

POPEYE

POPEYE OLIVE OIL 7"	1999,-
POPEYE 6"	1999,-
POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999,-

MOVIE MANIACS

SCREAM	4999,-
CHUKY	3999,-
THE CROW	4999,-
PSYCHO	3999,-
PUMPKINHEAD	3999,-
HALLOWEEN	3999,-

DUKE NUKEM

DUKE NUKEM	2999,-

SPAWN DARK AGES 11

THE SKILL QUEEN	3999,-
HORRID	3999,-
BLACK KNIGHT	3999,-
OGRE	3999,-
THE RAIDER	3999,-
SPELLCASTER	3999,-

SPAWN SORTIMENT 13

CURSE OF THE SPAWN 2	3999,-
ZEUS	3999,-
HATCHET	3999,-
MEDUSA	3999,-

SPAWN SORTIMENT 14

SPAWN THE BLACK HEART	3999,-
THE NECROMANCER	3999,-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999,-
VIPER KING	3999,-
MANDARIN	3999,-
TORMENTOR	3999,-

SPAWN TECHNO 15

CYBER SPAWN	3999,-
IRON EXPRESS	3999,-
STEEL TRAP	3999,-
WARZONE	3999,-
GRAY THUNDER	3999,-

QUAKE SORTIMENT I.

MAJOR	2999,-
ATHENE	2999,-
IRON MAIDEN	2999,-

SLEEPY HOLLOW

THE HEADLESS HORSEMAN	3999,-
ICHABOD CRANE	3999,-
THE CRONE	3999,-

METAL GEAR SOLID

SOLID SNAKE	3999,-
MRYL SILVERBURGH	3999,-
LIQUID SNAKE	3999,-
REVOLVER OCELOT	3999,-
PSYCHO MANTIS	3999,-
SNIPER WOLF	3999,-
VULCAN RAVEN	3999,-
NINJA	3999,-

THE SIMPSONS

BART SOFT	4999,-
HOMER SOFT	4999,-
MINI BLISTER	399,-

CORGI CLASSIC

ROUTEMASTER BUS	2999,-
OPEN TOP ROUTEMASTER LONDON	2999,-
1:64 TX1 TAXI-BLACK CAB	1499,-
1:36 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999,-
1:64 SCALE GIFT SET	3999,-
B. R. GREEN UNION JACK MINI	3999,-
UNION JACK MINI	3999,-
1:64 AUSTIN MARTIN DB5	1999,-
1:64 AUSTIN MARTIN DB7	1999,-
1:64 FORD MUSTANG	1999,-
1:64 MERCURY COUGAR	1999,-
1:64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE	1999,-
1:64 LOTUS ESPRIT	1999,-
1:64 LOTUS ESPRIT-THE SPY...	1999,-
1:64 FORD MUSTANG MACH 1	1999,-
1:64 SUNBEAM	1999,-
1:64 TOYOTA 2000	1999,-
MR BEANS MINI 1:36	5999,-
TROTTERS VAN	2999,-

STEADY EDDIE

STEADY EDDIE	1999,-
OLIVER OVERDRIVE	1999,-
LORETTA LORRY	1999,-
JOCK THE TANKER	1999,-
RICK VAN RENTAL	1999,-
ANGIE AMBULANCE	1999,-
STEADY EDDIE HARD HAT	1999,-
STEADY EDDIE WOOLY HAT	1999,-

MATRIX

AGENT SMITH	3999,-
CYPHER	3999,-
MORPHEUS	3999,-
NEO	3999,-
SWITCH	3999,-
TRINITY	3999,-

FINAL FANTASY VIII

SQUALL	3999,-
QUISTIS TREPE	3999,-
IRVINE KINNEAS	3999,-
LAGUNA LOIRE	3999,-
ZELL DINCHT	3999,-
RIONA HEARTILLY	3999,-
SEIFER ALMASY	3999,-
BOX SET 1	9999,-
BOX SET 2	9999,-

TOMB RAIDER

LARA & DOBERMANN	3999,-
LARA & SHARK	3999,-
LARA & YETI	3999,-
LARA & MOTORBIKE	3999,-
LARA & TIGER	3999,-
LARA & ALLIGATOR	3999,-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999,-
LARA IN AREA 51	6999,-
LARA IN WETSUIT	6999,-

MATRIX

AGENT SMITH	3999,-
CYPHER	3999,-
MORPHEUS	3999,-
NEO	3999,-
SWITCH	3999,-
TRINITY	3999,-

DIDDY KONG RACING

BANJO	3999,-
WIZ PIG	3999,-
DIDDY KONG	3999,-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

CINKELT LAPOK

Legutóbbi Cinkelt lapunkban az Earth 2150 cheatjei valami érthetetlen okból kifolyólag (isten ujja, esetleg a nyomda ördöge – ha már a vallásos hasonla-toknál tartunk) nyomtalanul eltüntek. Nem voltunk restek utánajárni, így most teljes pompájukban ragyoghat-nak ezen lapokon. Hogy ne is szapo-rítsam tovább a szót, íme:

Earth 2150

Nyomd meg az Entert és írd be a következőt:

I_wanna_cheat

Ezután tartsd a bal Shiftet és a Nullát lenyomva és nyomj egy Entert egy-szerre, majd nyomjd meg mégegyszer az Entert, ezután írd be a kódot, és újra nyomj Entert.

Armageddon
Meteoreső
bad_time_bad_place
Minden közelben lévő egység sérül
eagle_eye
Mindenkit látni
Einstein
Gyors felderítés be/ki
Fireworks
Aknák
help_me_please!!!
Gyors felderítés be/ki (csak single módban)
hasta_la_vista_enemigos
Minden látható objektum és egység elpusztítása
i_hate_limits #
Egység limit beállítása
i_love_this_game #
Objektumok hozzáadása
let_be_darkness
Köd
massacre
Minden objektum elpusztul 8-as körben
no_more_secrets
Teljes térkép
no_one_hides
Minden egység látszik
see_you_next_life
A kiválasztott egység megsemmisítése
the_hammer_of_thor
Minden egység elpusztul 8-as körben
x-mas_pack
Teljes javítás és lőszer feltöltés

F22 Lightning

A játék közben nyomd le a Ctrl+Entert és írd be a következő csalásokat.

the truth is out there
Végtelen lőszer
fight the future
Újraterem a lőszer
trust no one
Sérthetetlenség
black oil
Ujratölti a tankot
i want to believe
Nincs törés
this isn't happening
Felnyomja az életenergiát
ghostpit
Láthatatlan lesz a gép

Bang! Gunship Elite

Pálya választás:
Játékos nevének írjuk a következőket és a kívánt pályán kezdhetünk:

Level 2 :	mayday
Level 3 :	victory
Level 4 :	challenger
Level 5 :	azimuth
Level 6 :	revealed
Level 7 :	stoneage
Level 8 :	warfare
Level 9 :	oxygen
Level 10 :	skyhigh
Level 11 :	sunshine
Level 12 :	blowup
Level 13 :	neuftrois
Level 14 :	baracudal
Level 15 :	giveaway
Level 16 :	waterfall
Level 17 :	seventeen
Level 18 :	neartheend
Level 19 :	y2k

Csalások:
dogmode
Isten mód
stoneskin
végtelen Shield Control
pianist
ellenség lövéseit irányithatjuk
boooost
végtelen Boost Control
kinput
ablak jelenik meg a cheat menünek
reflux
végtelen Flux Beam Ammo
greens
végtelen Phase Shift Cannon Ammo
firecrackers
végtelen Hellfire Ammo
nails
végtelen Titans Hammer Ammo
volcano
végtelen Magma Cannon Ammo
lightning
végtelen Electronic Laser Ammo
staystill
végtelen Stasis Cannon Ammo
listener
végtelen Sonic Cannon Ammo
bloody
végtelen Plasma Cannon Ammo
stormfire
végtelen Ammo for All Weapons
getridof
kikapcsolja avégtelen lőszert és a fegyvert is

Diablo II

Nyissuk meg a savegame fájljaink közül a .d2s kiterjesztésűt és töltsük be azt egy hexa editorba. Keressük meg a 00000256-os offszetet és írjuk át 9f860100-ra. Ha jól csináltuk akkor a következő indításnál a karakterünk-nek 99999 aranya lesz az inventory-ban. Jó, ha a művelet előtt biztonsági mentést készítünk a kimentett állás-ról, mert nem biztos, hogy elsőre mű-ködni fog.

Tárgysokszorosítás:
Készítsünk biztonsági mentést a karakterünkről, majd szóljunk egy ismerősnek és miután összekötöttük a két gépet kérjük meg a havert, hogy kezdjen egy új játékot. Csatlakozzunk a partihoz, majd dobjunk el mindent ami nálunk van. Ezután lépjünk ki, de a server gépet ki ne kapcsoljuk! Írjuk vissza az elmentett karakterünket, lépjünk be újra a játékba és már láthatjuk is hogy az inventoryban újra ott vannak a tárgyak, valamint a földön hagyottak is megmaradtak. Ugyanezt bármilyen tárggyal, pénzzel, potionnal megtehetjük.

Icewind Dale

Játék közben nyomjuk le a Ctrl+Tab-ot majd írjuk be a következőket:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea
- Látjuk az egész térképet.

CHEATERSDOPROSPER:Hans
- Teleportálhatjuk a partynkat tetszőleges helyre

CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP
- kapunk mégegyet a kiválasztott karakterből

EXPCHEATERSDOPROSPER:AddGold
- Aranyat kap minden karakter (jó sokat)

CHEATERSDOPROSPER:Midas
- A kiválasztott karakter 500 aranyat kap

CHEATERSDOPROSPER:FirstAid
- A karakter 5 healing pontot, 5 antidote potiont, és 1 stone to flesh scrollt kap.

Kiss: The Psycho Circus

A játék közben bármikor nyomjuk meg a ~ gombot majd írjuk be a következő csalásokat:

Invuln
Isten Mód
GimmieGimmieGimmie
Összes fegyver
NoClip
Falonátjárás ki-be
NoTarget
szörnyek látnak vagy nem
Spectator
Repülés
ChaseCam
Harmadik személy nézet (Pl.: Tomb raider)
CyclePlayerClass
játék közben átváltoztatható a karakterünk
NextArmor
Növekszik a páncélunk és az energiánk
PrevArmorc
csökken az armor szintje
NextMonsters
zörnyválasztás előre
PrevMonster
Szörnyválasztás vissza
RestartLevel
Aktuális szint újrakezdése
CameraLock
Visszaáll a kamera az eredeti nézetre
Debug1
Debug menü 1



Debug2
Debug menü 2

Martian Ghotic

A játékban a következő csalásokat használhatjuk

YOULOOKINATME
Végtelen életenergia
IFEELUNUSUAL
Örök Lőszer
QUICKSUCKITOUT
Ellenállás a mérgezésnek
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT
Készítők listája

Railroad Tycoon II & Gold Edition

Játék közben írd be és láss csodát:

"BigfootGold"
Arany győzelem
"BigfootSilver"
Ezüst győzelem
"BigfootBronze"
Bronz győzelem
"Bigfoot"
Arany győzelem
"BoBo"
Pálya elvesztése
"King of the hill"
100000 dollárt kapunk
"Cattle futures"
1000000 dollárt kapunk
"Powerball"
100000000 dollárt kapunk
"Slush fund"
1000000 dollárt kapunk
"Let me in"
Összes zárolt terület engedélyezve
"Speed Racer"
Megduplázza a vonataink sebességét
"AMD103"
Az össze vonatunk motorja AMD-103-as lesz és nől a profit
"Show me the trains"
Az összes fajta vonatmotort választhatjuk
"Overtime"
Az állomások dupla mennyiségű árút tudnak átmozgatni
"Viagra"
Nő a városok mérete
"nowreck"
Sosem megyünk csődbe
(csak a v1.53 verzióban és az felett)

Star Trek Birth of The Federation

Ha látni akarjuk a demókat a következő paramétereket használhatjuk az indításnál:
-bones
végső győzelem

-kirk
bolygónk elpusztulása

-gom
játék elvesztése

-pickard
győzelem

Star Trek Elite Force Demo

A játék közben nyomjuk le a ~ gombot, majd írjuk be a következő parancsot a cheat mode aktiválásához:
"sv_cheats 1"
majd ha újra megnyomjuk a ~ gombot akkor a következő csalások élnek.

God
Isten mód
noclip
Falon átjárás
undying
999 élet és 999 pajzs
give x (ahol az x a tárgyat jelöli)
az x a tárgyak listájában a következő lehett:
PhaserCompression
RifleScavenger
RiflelMOD
Tricorder
Health
Ammo
AllTetryon
Disruptor

Star Wars - Force Commander

Kezd a játékot a
THEGALAXYISYOURS
néven, majd kattints duplán a névre aztán a kék nyílra, így egyrészt bármelyik küldetést választhatod a játék elején másodsorban a következő csalásokat is használhatod a játék közben:

M
+ 500 command pont
CTRL+M
- 500 command pont
SHIFT+M
Command ponttól függetlenül mindenkit irányíthatunk.
CTRL+0
Az új egységek szállítóhajó nélkül is jönnek.
CTRL+W
A küldetés megnyerése.
CTRL+SHIFT+8
Minden egységet megmutat.
CTRL+9
Nincs köd
,
999999 életerő minden járműnek
(a numerikus gombokon, bekapcsolt NUM LOCK mellett)

Swat 3 - Close Quarters Battle

A konzolt a [~] billentyűvel hívhatod elő.
iamleet
A küldetés megnyerése
johnwoo
Lassítás
swatlord
Az egész csapat sérthetetlensége
biggerpockets
Végtelen lőszer
doubleshot
Több tűzerő
nc17
Több vér
hotstuff
A gyanúsítottakat nehéz megölni
justin
A gyanúsítottak soha nem adják fel
Nem sérülnek a csapat tagjai, ha a swat.cfg nevű fájlban a "shootgoodguys=1" bejegyzésben az 1-et 0-ra cseréled.

Heroes 3 - Shadow Of Death

Mielőtt beírnád a kódokat, nyomj egy TAB-ot.

NWCAGENTS
Minden üres helyen fekete lovagok
NWCLOTSOFGUNS
Minden harcigép elérhető
NWCNEO
Megszerzed a szintet (te hősöd)
NWCTRINITY
5 ARCHANGEL tölti meg az üres helyeket
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT
Maximum szerencse
NWCNEBUCHADNEZZAR
Végtelen ideig van rajtad a sor
NWCMORPHEUS
Maximum Morál
NWCORACLE
Teljes térkép
NWCWHATISTHEMATRIX
Mutatja az egész világtérképet
NWCIGNORANCEISBLISS
Eltűnik a világtérkép
NWCTHECONSTRUCT
100000 arany & 1000 ásvány
NWCBLUEPILL
Elveszted a játékot
NWCREDPILL
Megnyered a játékot
NWCTHEREISNOSPOON
999 Mana
NWCZION
Minden épület elérhető
NWCPHISHERPRICE
Színváltás

Empire of The Ants

Ahhoz, hogy a játékban elérhetőek legyenek a cheatek a következőt, kell tennünk. Indítsuk a játékot, a következő paraméterrel. Pl.:
Ants.exe /11.
Ha jól csináltuk, akkor a játékban az F11 lenyomása után a következő csalások élnek.

Showmap
Teljes térkép
Disco
Mindenki a discóba!!
Marche
Hangyáink lefagyasztása
Winlevel
Pálya megnyerése
Loselevel
Pálya elvesztése
Wannafood
Egy kis kaja

Thandor

A játékban nyomjuk le az ENTER-t, majd írjuk be
"oh Grosser Thomas, erlöse mich!"
ezután megint ENTER, és így már engedélyeztük is a következő csalásokat:

[Shift] + [Alt] + E
-1000 energia
[Shift] + [Alt] + V
-Teljes térkép
[Shift] + [Alt] + X
-1000 Xenit
[Shift] + [Alt] + Z
-Gyors építkezés

The Time Machine

Ehhez a játékhoz bizony elkél a segítség. A HIGHSCORE táblán a nevünk helyére a következő szót írjuk be
DIZZY
és így máris él a csalás. Ezután az A-S és az 1-4 gombok segítségével, bármelyik helyre eljuthatunk a játékban.

Warlords Battlecry

A játék közben, szimplán begépelve a következő csalásokat érhetjük el.

IAMASEER
Teljes térkép.
IAMATANK
Isten mód .
IAMALOSER
Azonnali vereség.
IAMAWINNER
Azonnali győzelem.
IAMANARCHMAGE
Az összes varázslat engedélyezése.

Alien Vs. Predator - Gold Edition:

Indítsd a játékot a – DEBUG paraméterrel, a játékban nyomd meg a ~ gombot, majd írd be az kódok valamelyikét:

MOTIONTRACKERVOLUME [0.00-1.00]
Sensor hangerő (csak MARINE)
GIMME_CHARGE
Energia feltöltés (csak PREDATOR)
GOD
isten mód (minden karakter)
GIVEALLWEAPONS
Minden fegyver és lőszer
MARINEBOT [level]
kapunk egy MARINE segítőtársat
PREDOBOT [level]k
kapunk egy PREDATOR segítőtársat
ALIENBOT
kapunk egy ALIEN segítőtársat
PRAETORIANBOT
kapunk egy PRAETORIANALIEN segítőt
XENOBORG
kapunk egy XENOBORG segítőtársat
LIGHT
fény csiholása minden sötét helyen
TIMESCALE [0.0-1.0]
játéksebesség állítása

Hát ennyi fért e hónapban a Cinkelt Lapokba – a teljesség igénye nélkül. Hamarosan beindul az őszi-téli játékdömping: készüljetek fel az eddigi legnagyobb cheat-áradatra...

STÁB 576


Szakács Péter
Cooper (17)
cooper@freemail.hu

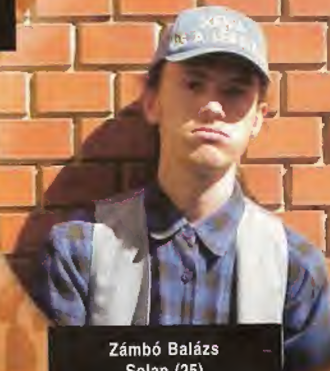

Petrényi Gábor
Uriel (25)
uriel@externet.hu


Keresztúri Ferenc
KeFe (27)
kereszt@externet.hu


Szeleczky Ádám
Adam (23)
szadam@bmotel.com


Makai Sándor
Clemi (38)
clemi@freemail.hu




Zámbó Balázs
Solan (25)
seiyoku@freemail.hu

Varga Balázs
VargaB. (23)
vargab@576.hu

Fotó Team



Kovács Attila
Atty (19)
kovatt@elender.hu

Koronczai Gáspár
Gazsi (24)
koronczai.gaspar@mnet.hu

Most eléggé kellemetlenül érezzük magunkat, ugyanis V.Z.-t, Gazsit, és Balage-t nem sikerült lencsevégre kapnunk, de úgy érezzük, semmiképpen sem maradhatnak le az 576 Team névsoráról...

Fábián Balázs
Balage (22)
balagef@yahoo.com

Vári Zoltán
V.Z. (27)



Agócs László
A.L. (20)
glove@freemail.hu



Virág Tamás
T_Boy (28)
uniflair@mail.hu



Barta Richárd
Bari (16)
bari@galamb.net



Állandóan visszatérő kérések leveleitekben a CD, a Poszter, és a Stábfotó. A három kívánságból most egyet, a legkönnyebben teljesíthetőt kapjátok tőlünk ajándékba. Legkönnyebben teljesíthetőt írtam, holott ez sem volt olyan egyszerű, mint ahogyan azt elsőre kigondoltuk. Nyár van, mindenki megy, amerre lát, és ennyi embert összeszedni bizony nem volt kis feladat. Sajnos így sem tudtunk mindenkiről szerezni fotót, (nem is gondolnátok, mennyire szégyenlősek a fiúk) de hogy ezen, véletlenül se múljon a boldogságotok, idővel pótolni fogjuk



Brila László
B.L. (17)



Endrédi Tibor
E.T. (19)
neongod@amiga.hu



Széchenyi János
Sz.JVC. (43)
szjvc@576.hu

CSEVEGŐ

Hiányoltátok a múlt havi számból a Csevegőt! Szüneteltettük, amíg nem voltak hozzám szóló levelek. Nos, a júliusi szám megjelenése után gondoskodtatok róla, hogy megteljen ez a négy oldal. Változtatás nélkül raktam be az e-mailen érkezett leveleket, hogy lássátok, vitriolba mártott tollú kritikusaink mennyire lazán kezelik a helyesírás szabályait...

Hi Szjvc!
Úristen! **(miben segíthetek fiam?)** A te nevedet még nehezebb leírni mint CoVboy-ét. **(nem is sikerült rendesen)** És furcsa is. Eddigi levélbombáimat mindig CoVboynak küldtem de most már neked fogom. **(megnyugodtam, hogy nem hiába alkalmazunk tűzszerészeket)** Nekem semmi bajom veled de most már tudom mit érezhettek azok akik 3 évvel ezelőtt Zolee kilépése miatt "sírtak". Akkor csak röhögtem rajtuk de már megbántam. **(mocorog a lelkiismereted...)** Téged viszont már most sajnállak. **(korai)** Rengeteg barátságtalan levelet fogsz kapni az olvasóktól. **(szeretnéd ugye?)** Remélem ugyanannyi kellemes percet fogsz szerezni nekünk mint amennyit az elődöd. **(többet szeretnék!)** Ez a levél egyébként nem a Csevegőbe íródott csak arra kérlek, hogy válszolj rá minél hamarabb. Volna pár kérdésem. A Csevegőt ugye nem szünteted meg? **(most mit is olvasol?)** Mert a júliusi számban nem volt. **(ha figyelmesebben olvasod az akkori bevezetőt, most tudnád, hogy miért...)** Marad az újság mostani design-je vagy változtatásokat eszközölsz? **(mivel egy kézben van a grafika, egységesebb lesz!)** Nem lehetett volna megoldani, hogy CoVboy megmaradjon az újságnál mint cikkíró? **(felajánlottuk...)** Remélem fogunk még vele találkozni valahol. Neked pedig sok szerencsét és játékokban gazdag évet kívánok. **("a játékban gazdag éveknek" jobban örültem volna...)** Gyászomat hátrahagyom a múltnak **(dobálj is le magadról ebben a melegben minden feketét!)** és reménnyel fordulok a jövő felé. **(csillogjanak közben szemeid!)** Kérlek válaszolj a levelemre. **(íme, megtörtént)** Ennyit mára.
Üdvözlettel:Andree

...

Hi!
Először is köszöntenélek! **(én pedig köszöntelek!)** Nos tudd, hogy én nem temetem az 576-ot! És nem csak a múltba, a jövőbe is nézek! Nos szeretném ha elovasnád a levelem és válaszolnál rá! Köszönöm. Persze, hogy sajnálom, hogy elment CoVboy. Humoros, jó főszerkeztő volt! Ezt akárki elismerheti! Ám és most egy tanács jön, nem szabad a csevben türlmetlennek lenned! **(bent vannak a nyugtatók!)** CoVboy szerintem néha türelmetlen volt. A játék kalózokkal különösen! De azt elmondhatnád, hogy hol van Tj, Hancu, Stöki, na és tán CoVboy? S egy újabb tanács/kérés. Nos jó volna egy friss stábfotó! **(lapozz vissza egyet!)** Örök téma, de nagyon sok új arc van az újságnál! Részemről egyébként rendben az, hogy szavazzunk egy író cikkére! **(most akkor miért nem szavazol?)** Mellesleg légy azért önmagad, hisz mikor CoVboy ide került Zolee helyére önmagát hozta, s látod óriási sikere volt, szóval légy olyan amilyen vagy! **(állítólag pontosan olyan vagyok!)** <u>Tudd, hogy nem lennék igazi 576 fan, ha most elhagynám az újságot.</u> **<u>(ezt a mondatod ajánlom mindenki figyelmébe!)</u>** szóval én ezután is veszem! <u>A fontos az 576!</u> **(na ugye!)** Persze lehet vitatkozni, hogy az újság olyan, amilyenek aZ írói. De én bízom bennetek, s ez az akadály is elhárult! **(amely nem is létezett soha!)** Ne csalódj, egy-két hónap múlva az újság a régi népszerűségének fog örvendeni! **(te tudsz valamit!)** Ha CoVboy elvesztése olyan nagy veszteség is! Ja tudd, hogy a mostani szám ász! **(hoppá! szóval a végére tartogattad – jól van!)** Persze szükség volt ehhez jó játékokra, de jó írókra is nemde? **(próbáljon meg nélkülük valaki bármit is!)** Na üdvözlet G.P.(D)

...

Kedves János,
Sok sikert kívánok a szerkesztgetéshez, **(sokkal többre tartjuk olvasóinkat annál, hogy "szerkesztgetett" lapot nyomjunk az orruk alá!)** bár a magam részéről igen szomorú vagyok, ugyanis nagy "CoVboy rajongó" voltam, **(voltál? - gyorsan leírtad szegényt!)** de azért 1-2 esélyt a magad fajta **(az meg milyen fajta?)** 576 is kapni fog. Még nem véleményezek, mert csak beleolvasgatni volt időm. **(volt, aki "beleolvasgatás" nélkül is megtette... - te legalább adsz a külsőségekre)**
...
Köszi
MV

...

Greeting

Ez igen, ez igen....szavakhoz nem jutok. Az "új" 576-ról van szó. Eddig is király volt, de amit Te műveltél vele (ha szabad így írni :)), az nem semmi. Végre, EGY 576, ami tényleg az...
Lapozok, lapozok, és csak azt látom, hogy nem akarnak megszűnni a játéktesztek. Ez pozitív...csak így tovább! Én nem vagyok csaló, de végre Cinkelt Lapok lett a Cinkelt Lapok.
Ez is nagyon tetszik. Meg úgy az egész, tele van jobbnál jobb játékokkal, bár ez nem tudom, hogy minek köszönhető. **(a véletlenek furcsa összjátékának)** De eddig több volt rosszabb játék, mint a jó. Most meg mind-mind nagyszerű, iszonyat. **(szörnyet ne halj!)** Remélem, hogy a Csevegő nem lesz olyan, mint ezelőtt, azt is fel tudod dobni valamivel. Én egészen biztos vagyok benne. Szóval ez az 576 igencsak jóra sikerült, és ezt lehet úgy érteni, hogy megakolosszális... **(neeeee... most azt fogják hinni, hogy magamnak irkálok!)** Bye **(legalább egy monogramot tehettél volna, a hitelesség kedvéért!)**

...

Hello Sz[illegible]
Nem bánom, [illegible] keszto [illegible] őszintén [illegible] taim (és [illegible] tűntek el (pl. [illegible] szás... stb.) [illegible] 576Kbyte [illegible] **is?)** Remélem [illegible] másképp [illegible] 800 forintot [illegible] én vagyok [illegible] szíves [illegible] keszteni! [illegible] **hogy nehéz** [illegible] Amennyire [illegible] **dunk!)** [illegible]

...

Szeva Sz[illegible]
Ez nem egy [illegible] lessz, csak [illegible]
1.
Kezdjük [illegible] CoVboy és a [illegible] több [illegible] késés miatt [illegible] **(nem** [illegible] hiba volt a [illegible] dulni, hiszen [illegible] ŐK adtak el [illegible] **ságárusok**[illegible] ség a [illegible] ezzel az [illegible] **megjelenés** [illegible] **következő** [illegible] **<u>óriásinak</u>** [illegible] **<u>LAN</u>** [illegible] **vetítette**, [illegible] **tönkremenetele** [illegible] **És ha ezt** [illegible] **(azok, akiket** [illegible] **hiányában** [illegible] **sért)** [illegible] **ezután?)** [illegible] hogy, az 576 [illegible] lépést [illegible] számok, CD-k, [illegible] **neked, mi** [illegible] **Merciben!** [illegible] **alább** [illegible] **tudod, az** [illegible] **összehasonl**[illegible] **se feledkezz**[illegible] sok a [illegible] író. [illegible] **de nem egy** [illegible] **játszott** [illegible] **még csak** [illegible] mostani [illegible] kelésekkel [illegible] **a Diablo 2-re**, [illegible] **Longest** [illegible] **Total War-ra**, [illegible] Ennyi [illegible] Nem hiszem [illegible] **nak?)** [illegible] ezzel [illegible]

embereknek még lehet hogy bizonyítani sem lessz **(egy "sz" is elég lett volna!)** ideje. Megmondom őszintén, **(eddig nem voltál az?)** igencsak érződik ezeknek a régi fiúknak a hiánya. V.Z. az új számban ugyan most is sziporkázott **(V.Z. erről híres!)** a többiek meg próbáltak valami poénosat is írni (sikertelenül). **(vevő lettél volna rá?)** Ennyi kezdő vésnök minek kellett? **(most a mennyiséggel, vagy a minőséggel van bajod?)** (Uriel, Clemi, KeFe, Szöcske, Adam, T_Boy, Brian, Solan, Atty) Jut eszembe: a többiekkel mi lett? (TJ, Hancu, Stöki) Pár szót azért érdemelnének. **(H. és S. önként távozott, T.J.-nek pedig "sok a dolga, és nem vállal akármit")** Amúgy ők 5-en összehoztak kis(?) **(hmmm)** késséssel egy remek számot, ti vagytok 12-en, a színvonal meg **(hóhó! Először az jön, hogy időben megjelentünk!)** kb a réginek a fele sem. **(érdekelne, hogy mi alapján minősítesz?! Hiányolod, hogy nem téma többé a sör?)** Na mindegy, ha nem javul max. GURU-s leszek.: **(és ezután csupa szeretetből majd őket szidod?)** (Ha nagyon-nagyon sokat javítotok mindenen akkor még lehet esélyetek. Remélem összeszeditek magatokat és sikerül valamit összehozni. Üdv.: M.A.D. (előfizető)

2.

Én azt mondom, hogy tönkretettétek az egész ujság arculatát, mint én 1-2 cig.nyét. **(minősít már ez a mondatod is!)** Az összes régi ember illeszkedett az ujság őszképéhez, mert mindanyian lazára vették a figurát. **(de a helyesírás szabályait még ők is mereven betartották!)** Még kb. azt akartam leírni amit MAD leírt, **(szóval csatlakozol az előtted felszólalóhoz...- ismerős típus vagy!)** de az fölösleges lenne. **(egyet értünk!)** Ezzel az 576-nak nem marad esélye a piacon, rövidesen el fog tűni a sülyesztőben mint a Zed.
Sajnálattal:1 VOLT előfizetőtők:
Hombre **(köszönet az értékes hozzászólásodért, és bölcs döntésedért! Máris emelkedett olvasótáborunk statisztikai átlagműveltsége!)**

...

Tisztelt Főszerkesztő!

Egy igen hű olvasóhoz van most szerencséje. Noha idáig nem igazán jeleskedtem a levélírásban, most megteszem. Bizony az első nagy csapást az újság stábjának megváltoztatása jelentette (ezt nyugodtan lehet szószerint értelmezni). Kérdésem: Mi a szösznek kellett a tapasztalt tesztelőktől "megszabadulni"? **(öntsünk tiszta vizet a pohárba! Senkit sem lett kirúgva az 576-tól! Akik távoztak, a maguk akaratából tették azt.)** A csupa zöldfülű, fantáziahiányban szenvedő "újjoncok" leírásai egyszerűen röhejesek! **(talán ha elolvastad volna őket, még olyan is lenne, amelyik tetszik!)** O Hol az összhang? **(látod ebben van némi igazság! De ha esélyt sem adsz nekik, hogyan is alakulhatna ki?)** Olyan mintha nem is egy helyen dolgozna a jónép! **(mivel valamennyien külsősök, most megtaláltad szarva közt a tőgyét!)** Pl. Earth 2150=> az egyik cikkben azt írják a sracok, hogy "még nem teszteltük".... mire hoppááá a másik oldalon nem föltűnik a leírása! Lehethogy nagyobb összhang szükségeltetik? **(ezt a főszerkesztőnek kellett volna kiszúrnia, de nem tette! -neked pedig szőrszálak állnak ki a füledből!)** Hmmm, szerintem igen......**(hát nem éppen ezt mondom?)** Naésakkor otvan az a Ground Control leírás is! Naazért álljon már meg a fáklyásmenet! E.T. komám a netán a Holdról jött ,hogy ott még angolt sem tanították? **(feltételezem neked is tanították a magyart, és lám, rövid kis kritikád mégis hemzseg a hibáktól)** Üzenet E.T.-nek: A 3. pálya egy igen pite kis kirándulás, ha vkinek van egy kis sütnivalója az angolhoz. **(úgy gondolod, hogy neked van?)** Hála a "nagyon dögös női hangnak" minden a szánkba van rágva a pálya elején! És talán mégsem kéne fél oldalakat a menüponttal sem bíbelődni, merthát a tisztelt olvasók nem arra hanem a játékra lennének kíváncsiak. **(jé! elérted, hogy egyetértek veled!)** Öröm az ürömben, V.Z és Gáspár koma még mindig a bagázsban van! **(mert ők maradni szerettek volna!)** Huh, első pillantásra sajnos még csak bennük van meg a reményem (amíg ki nem vágják őket **(ismétlem, senki kezében sem volt szike!)** is, pesszimizmus a köbön). igen ,egy kicsit borúlátó lett e levél, de azért én bizakszom és reménykedem, mert továbbra is ez a jelenlegi legnormálisabb PC-s ujság a piacon! Yep!
Pif&Killer

...

Hi!

Bevezeteskepp csak annyit, hogy en meg sose anyaztam le semmilyen ujsagirot semmilyen ujsagba de leszogezem elore, hogy ez egy nem egy dicsero mail lesz...ha akarod elolvasod ha akarod nem, mindenesetre 5 eve veszem mar lassan az 576-ot, szal van osszehasonlitasi alapom.

ad1: a bevezetesrol. Itt ugy irtad le a helyzetet, mintha covboy hibaja lenne az, hogy kesik az ujsag, holott en ugytudom,hogy herr balog nem akart felvenni tobb szerkesztot es ezert kesett a lap. **(ők hárman késtek, mi most ketten nem!)** Na mind1, utolaf mar ugyis azt irsz amit akarsz.
ad2: nincs ugye csevego. Ez ugye eleg gaz, mert szerintem a vasarlok nagyobbik resze azert vette **(mint fentebb már leírtam, a legnagyobb baj az volt, hogy egyre kevesebb vette!)** az ujsagot, hogy Cov csevegojet olvassa. az 576 csevego nelkul ugye eleg erdekesen hangzik. **(talán, ha vennéd a fáradságot, és elolvasnád még egyszer azt a múltkori bevezetőt, megtalálnád erre a problémádra is a válaszom)** Hatha talaltok vkit ra bar covboy stilust mar ugyse tudja visszahozni majd senki (MEG TE SE) **(nem is akarom!)**
ad3: Martinka mi a f*szt irkal az 576 KByte-ba? **(na ez az, amibe tényleg nem sok beleszólásod van!)** Mer nem marad a konzoljanal...mindenkinek jo lenne neki is nekunk is... **(az egyik legérdekesebb leírás az övé! Sajnálhatod, hogy nem olvastad!)** (Ugye nem jutott eszetekbe az a vad otlet, hogy Martin vezesse a csevegot?!) Ha igen ezt gyorsan felejtsetek el! NEM! NEM! SOHA! **(hmmm)** Covboyt akarunk meg TJ-t. Az uj szerzok cikkeit meg nem olvastam, **(szóval ezért volt fontos leírnod a véleményed még előtte! – félsz, hogy utána megváltozik?)** de ha jol lattam 1-2 kivetellel meg ujak a szakmaba. **(neked is feltűnt, hogy milyen lelkesek?)** Gondolom az internetes toborozas altal kerultek be. **(törjünk darabokra minden szövőgépet?!)** Na mind1 ennyit akartam csak, vszinu lemondom az 576 elofizetesemet is hamarosan mer ez igy nem az igazi 576... udv.. **(egyet értek veled, de azért levegőt továbbra is vegyél!)**

...

Csá csumi Sz.jvc! Most hogy te kerültél CovBoy helyére az újság szerintem jobb lett, a következő számban már remélem hogy lesz csevegő és hogy én is benne leszek. **(tudtad a jelszót, hát teljesült a kívánságod!)** Remélem az újság most már csak javulni fog. De az nem ártana ha poszter is lenne. **(az 576 jelenlegi formátuma nem teszi lehetővé a posztert – sajnos)** Ti vagytok a legjobbak és remélem teszel róla hogy azok is maradjatok. **(spártai a szigor!)**
NagyG

...

Szia!

Nagyon unatkozom (nincs munkam), gondoltam irok velemenyt az uj 576-rol. Nem is tudom, hogy hol kezdjem. Engem nagyon megdobbentett a hir, mikor olvastam, hogy CoVboy otthagyja az ujsagot, mivel nekem nagyon szimpatikus volt, birtam a stilusat. Feltem kicsit az ujsagot, mivel sokan csak O vegette vettek. De ha jok az ertesuleseim, akkor nem Ti kuldtetek el, hanem O tavozott... Gondolom azert kapod a jobbnal-jobb anyazos leveleket ;-] **(jók az értesüléseid)** Szoval az ujsag: Hmmm. Kezdem a legelejen. Bevezeto szovegrol nincs mit mondanom, erre volt kivancsi mindenki, megkaptak. Szerintem kicsit tul sok uj cikkirot vettetek fel, folosleges annyi. **(nem titok, idővel úgyis csak a legjobbak kapnak majd lehetőséget)** Nameg ugyebar eleg sok koztuk a kezdo... **(egyszer mindent el kell valahol kezdeni. A több éves játéktapasztalatuk alapján pedig már "öreg róka" valamennyi.)** Van akire szerintem nagyon nagy jovo var, de van akinek szerintem nem kellene tesztelnie. **(azt hiszem, értelek!)** Azt sem ertettem, hogy miert az egyik legregebbi tag (VZ) kapta a kindertojast. Inkabb az a 2 oldal lehetett volna valami tiszta kezdoe. **(a Kindertojásban szereplő leírás színvonala ugyanolyan fontos, mint a többi cikké!)** Ja, Diablo II: miert Brain irta ???? Nem neki kellett volna, mivel O Diablo fanatikus, **(nála szakavatottabbat el sem lehetne képzelni!)** nagyon elfogult volt, **(nem éreztem annak)** csak jot irt a jatekrol, **(ha megnézed, vezeti az eladási listákat!)** holott akad benne hiba... **(de melyikben nem?)** Olyan embernek kellett volna irnia, aki szereti a stilust, de nincs beallva csak a Diablora, nem a kedvence, tudott volna rola elfogultsag nelkul irni. **(az F1 World GP esetében –talán joggal- pont azért kaptam a kritikát, hogy miért ilyen újságírónak adtam oda)** Nagyon sok a helyesirasi hiba !!! **(valóban akad, tény, de egyre kevesebb lesz!)** Erre figyeljetek, van, hogy meg a kepalairas is helytelen. **(észrevettük, köszi!)** Szerintem nem kellene eroltetni a kepalairasokat... **(részben egyet értünk, de ha azonnal elhagyjuk, akkor meg azért kapnánk...)** Tartalom: nem tudom mi, de nekem valahogy olyan uresnek tunt az ujsag. Nincs Csevego (tudom, mondtad miert nincs), nincs vegigjatszas, norm.net , kret.net, stb. Szerintem ami a legroszabb volt, az az EJAY teszteles. **(?)** A cikk tetszett, **(akkor mitől volt a "legrosszabb"?)** dicsertetek, megfogott engem is, gondoltam kiprobalom. Vagy en vagyok hulye, vagy tenyleg nem irtatok oda, hogy nem freeware, hanem 26$!!!!! **(most ezt a megrovást komolyan gondolod?)** Szerinted ki fog az olvasoi korotokbol (aminek ugyebar az atlag eletkora kb 18 ev) megvenni egy ilyen draga programot? Teszteljetek inkabb freeware programokat, amiket ingyen is meg lehet szerezni. **(és akkor a játékprogramokról se írjunk többet?)** Ja, majdnem elfelejtettem. Tul magasak a szazalekok !!! csak 2 jatek van 90% alatt, **(Deus Ex 89%, Iron Plague 80%, UEFA2000 79%, EURO2000 86%, F1 World GP 83%, Evolva 85%,Vampire 85%,WildWildWest 84%, Star Trek 64%, ArkadeFrenzy 67%, LuckyLuke 75% - úgy tűnik valóban csak kettő! - igazad van?!)** holott ha en teszteltem volna az osszeset, 2 jatek lett volna 90%. **(és te miért is nem tesztelsz?)** Latod erre mondtam, hogy nem az elfogultaknak kell adni a kedvenc jatekukat tesztelesre. **(ezek szerint én sem**

írhatok többet szimulátorokról?)
Egyelore ennyi jutott az eszembe, ha valami meg beugrik majd irok. Orulnek, ha valaszolnal az egypar elhangzott kerdesre, hogy mi miert van igy. Addig is jo munkat, sok sikert Udv: kuli
Sok elgondolkodtató ötletet adtál, amelyeken már mi is töprengtünk egy sort. Ha kritizálsz, akkor viszont légy pontosabb: pl. ami tetszett neked is, az mitől a "legrosszabb"? Vagy: "csak 2 játék van 90% alatt", ami 2, ugye egyenlő 11-el! Nem könnyű bármit is leírnunk úgy, hogy azt ne tudja kitekerni az, akinek ez a feltett szándéka. Nálad azonban nem ezt éreztük, köszönjük a jobbító szándékot!

...

Deer Szjvc
Egyből a lényegre térek. **(essünk rajta túl!)** Már azóta szeretnék e-mail küldeni mióta megújult az 576. Most viszont már nem halogathattam. Sajnálom hogy leváltották CoVboY-t, dehát ha mindig késik. Remélem amikor minden levél ,úgy mint ez is, neked fog szólni, újra lesz valami csevi féle, azt az egész család szerette. **(üdvözlöm őket is!)** Az Internyet-es részt is hiányoltam, jó volt hogy minden hónapban új címeket tudtam meg. A cikkek változatlanul jók, apropó egy kérdés: azért még megvannak a régiek is PL.:tj, hancu. Ha már új főszerk. van megvitathatná a poszter dolgot a fejesekkel. **(fentebb már olvashattad, a jelenlegi formátummal nem fog menni)** Ha jól látom sok az image-tekben a változás pl.: nem egyszínű az 576 felirat. Könyörgöm: legyen az újság 100 azaz száz oldalas ne pedig kilencvenhat! Az alcímhez legyetek méltóak (A PC-S JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA) és inkább írjatok még a counter-strike-ről minthogy Bodnár Györggyel készítetek riportot. Ő egy nagyon kedves úriember, de (Újfent az alcímre utalok) nem ebbe az újságba való. **(vettük az adást...)** Kérdés: az 576 Toys-t csak ebben a hónapban küldtétek az előfizetőknek vagy mindig? **(nem lesz rendszeres, de a következő kora ősszel várható. Az előfizetők fognak kapni ezután is, ill. az üzleteinkben is hozzájuthat, akit érdekel)** Azt hiszem ennyit írok mert nem fogok bele férni a levelezős rovatba! Üdv: K.Bandi
A riportot az EB-hez, és a foci programokhoz kapcsolódó kiegészítőnek szántuk. Fogadtatása elég egyértelmű, az elkövetkezőkben nem kívánjuk folytatni ezt a "hagyományt".

...

Szia,
Amúgy is szeretek kritikákat írkálni, de ha már egyszer direkt kérnek rá, akkor biztosan nem tudok ellenállni a kísértésnek. **(Te legalább eljutottál a Bevezetőig!)** Először is a főszerkesztőváltásról. Amikor anno az a bizonyos másik főszerkesztő - áh, nevezzük nevén, CoVboy - átvette az 576-ot, én még javában CoVboy-hívő voltam a jó öreg CoV-os időkből, így nagyon örültem a frissítésnek. Vitathatatlan, hogy sokmindent változtatott az újságon és szerény véleményem szerint sokat javított is rajta, azonban az utóbbi időben valahogy kezdett egy picit bosszantani a stílusa. Nem mintha ő változott volna, inkább én öregedtem. Amit régebben annyira élveztem a Csevegőben, az most nemcsak hogy untatott, de kezdett idegesíteni is. Ráadásul CoVboy ezen meg sem próbált változtatni (azt ugyanis nem tudom elképzelni, hogy csak ilyen stílusú leveleket kapott). Próbálkoztam én is kérdéseim és javaslataim hozzá intézésével, de valahogy az érdekesebb levelekre mindig "elfelejtett" válaszolni. Hmm, a drótposta ördöge? Lényeg a lényeg, én örülök az ismételt váltásnak. Kíváncsi vagyok, milyen ötleteid vannak az újság jobbá tételére. Nagyon remélem, hogy a "régi" rovatok megszűntetését nem ilyennek szántad és csak ideiglenesen szünetelnek. Mivel az újság formátuma nem igazán változott, ezért ehhez csak 3 apró megjegyzésem lenne.
1. CoVboy bátyó jól belénk verte (és speciel szerintem igaza volt), hogy a grafika mennyisége ne a szöveg rovására változzon, ilyenformán a 14. oldal MDK "posztere" szerintem csak a helyet foglalja. Nyilván a megnövekedett reklámmennyiséget nem lehet ide sorolni.
2. Egy újságnál az egyik legfontosabb dolog az olvashatóság, úgyhogy a jövőben légyszíves kerüljétek a sötétkék alapon fekete betűk meg ehhez hasonló kombinációkat. (ld 86-87. oldal)
3. Gondolom erre nem én fogok egyedül reagálni és így biztosan kiderül, hogy igazam van-e vagy sem, de szerintem az olvasótáborotok nagy része (én biztosan) nem lesz kíváncsi a Kindertojásra és az Interjúra. Bár az interjúban van fantázia és engem is érdekelne néhány érdekesebb figura gondolata, Bognár György nem igazán tartozik ezek közé. Felhívom viszont a figyelmeteket, hogy manapság gyakran készítenek e-mailben interjúkat és erre nektek is van lehetőségetek. Al Lowe, Roberta Williams, John Romero, stb. gondolataira picit kíváncsibb lennék.
Szia, Z
Zoltán Ormándi
Ha észrevetted, szó nélkül hagytam elmondani véleményedet. Biztosan azért, mert sok dologban értünk egyet. Kevesen értik meg a mostani váltás okát. Szitkozódnak, köpködnek, és eszükbe sem jut elgondolkodni azon, hogy a háttérben azért itt sokkal komolyabb dolgok történtek annál, mint hogy pár ember ment, és pár ember jött. Senkinek sem jó ez az időszak, de anélkül, hogy a belső dolgainkat teregetném, ez a váltás nem egy pillanatnyi szeszély, hanem többszöri sárgalap felmutatása után született. Sokan húznak egyenlőségjelet az előző főszerkesztő, és az 576 közé. Pedig az 576 már 10 éve van a piacon, az elődöm pedig ennek csupán egyharmad részéig vezette, ill. irányította azt. Az érdemeit elismerve, sokat tett a jelenlegi stílus, és megjelenés kialakításáért. Ugyanakkor "elérte" sajnos azt is, hogy az 576 folyamatosan veszített a piacon elfoglalt helyzetéből. Ennek a számláját pedig pontosan annak kell fizetnie, akinek köszönhető, hogy egyáltalán létezik ez a lap, és akit a csordaszellem követői most iparkodnak megkövezni.

Gyerekek! Eszetekbe jutott már, hogy akár egyik napról a másikra le is húzható a redőny? Ha ez a célotok, nincs jogotok nekünk hülyeségeket írogatni! Ti nem a lap jövőjéért aggódtok, hanem siratjátok azokat, akik bár gyönyörű keretet varázsoltak köré, éppen hogy majdnem kicsinálták azt! Habozhat most a szátok, a tények önmagukért beszélnek!
Soha nem látott mennyiségű remittendában kell "gyönyörködnünk", amihez pedig az új fiúknak még az égvilágon semmi köze, azt a régiek gyártották egytől egyig. Az interneten olvashattunk az "embertelen körülményekről" is... Nos, valóban több hétig kellett takarítanunk mások felhalmozódott szemetét, mire kezdtük jól érezni magunkat – mert eszünkbe nem jutott volna arra várni, hogy esetleg a laptulajdonos fogja barátságossá varázsolni a környezetünket! De nagyon elkanyarodtam a leveledtől, amelyből pedig kiéreztem a lap jövőjéért aggódó, jobbító szándékodat... Szóval a 14. oldal: ha előveszed az ezelőtti számokat láthatod, hogy a hónap játékai ott is kaptak egy egész oldalnyi képet, ami nekünk is tetszik, ezen tehát nem tervezzük a változtatást. 86-87. oldal: megbeszéltük a Balázzsal, próbáljuk a jövőben kerülni a hasonló malőröket. Az interjú "ötletünk" finoman szólva nem jött be, ezért a közeljövőben még csak hasonlót sem tervezünk. Köszönöm, hogy írtál nekünk!

Helló SzJVC! **(szia)**
Engem nagyon megrázott az, hogy CoVboy csak úgy lelépett. Vele rengeteget leveleztem. Az index fórumon lehet, hogy egy kicsit hülyén viselkedtem, de aztán belegondoltam, hogy milyen nehéz lehet neked CoVboy után főszerkesztőnek lenni. **(előbb-utóbb mindenkinek megszólal a lelkiismerete)** Veled (a munkáddal) meg vagyok elégedve, és ezt veheted dicséretnek is (meg annak is, aminek akarod). **(ohhh – dicséretnek veszem)** Megpróbálok segíteni a munkádban azzal, hogy elmondom a véleményemet. **(hallgatlak)** Véleményem szerint minden CoVboy által írt dolgot el kellene törölni az újság hasábjairól (itt az előfizetésre buzdító-, az ennyit mára-, valamint az on vagyunk line - szövegekre gondolok (az ennyit mára szöveget kicsinyítsétek **(rajtunk kívül egyedül Te vetted észre, hogy a lényegtelen rész elnyomja a lényegest. Már a leveled előtt elhatároztuk a változtatást, de örülünk a visszaigazolásnak!)** már le legalább 36-os betűméretre!!!)). Így - én úgy gondolom - egy új hangulatot könnyebben tudnátok kialakítani, és senki sem gondolna arra, hogy "ez az SzJVC a CoVboy-t majmolja". **(a végén lyukat beszéltek a hasamba, de akkor sem fogom!)** Szerintem csak magadat kellene adnod, **(Én, én vagyok!)** így biztos jó lenne a lap hanvétele is. Az új cikkírókkal sajnos abszolút nem vagyok megelégedve. A helyesírási hibák elég égőek, **(AZOK!)** az elúlzott százalékok szintúgy. A Csal a Zsuzsa Cheatre történő átkeresztelése jó ötlet volt. **(más pedig visszasírja!)** CseVegő, Kret.net, Norm.net NAGYON hiányoznak, **(ahogy tapasztalhatod, csak szüneteltettük)** Fülbevaló pedig nagyszerű ötlet volt (ez lehetne állandó rovat is). **(még legalább egy része lesz, de ennek sem örült mindenki)** Bognár György nevét a tartalomban nem kellett volna elírni, **(valóban!)** és ez vonatkozik a Grand Prix-re is. Az elkészült anyagot nem olvassa el senki? **(elolvastuk, kijavítottuk, és az újságban elhülve tapasztaltunk olyan hibákat, amik a winyón hibátlanok. Mint jelenséget elküldtük az X-aktákba!)** Az ezüst meg az arany tehén helyett kitalálhatnátok valamit... Remélem segítettem valamennyit. **(sokat)** Sok sikert, jó munkát kíván: Tenshinhan *** előfizető ***
Az indexen elnézést kértél kistársaidtól, amiért előfizetőként még egy

darabig az 576 olvasója maradsz. Biztosan csak "jópofiztál" (hogy pl. áttérsz PSX-re), mindenesetre örülök, hogy lehiggadva sokkal reálisabban ítéled meg a helyzetet. Szükségünk van a biztatásra, de a józan kritikára is. Örülök, hogy írtál nekünk, jelentkezz máskor is!

...

Hello János
Először is üdvözöllek új helyeden. Gratulálok hozzá. Szavaznék a legjobb íróra ebben a számban: Szerintem Urielnek a Deus Ex című cikke a legjobb az újságban. Mindent megtudtam játékról, és valószínűleg meg is veszem hála Urielnek. Nagyon jó a cikk. Átfogó, tökéletes!!! **(kösz, a nevében is!)** (Elnézést a többiektől!) De van egy cikk ami a béka segge alá való. Nem ebbe az újságba illő, nem éri el azt a szintet (egyszóval szar). Ha elolvastad a cikket nem istudom hogy engedted berakni. **(mea culpa)** T_Boy-nak egy írása jelent meg, az is pocsék. Az F1 World Grand Prix-ről beszélek. F1 szimulátor amúgy is ritkán jelenik meg, és pont az Ő kezébe adni ?! Össze sem lehet hasonlítani Vári Zoli F1 2000-ről írt cikkét T_Boyéval. Miért nem tesztelted saját magad (mint szimulátoros), vagy adtad volna oda Zolinak. **(mindketten mással voltunk elfoglalva)** Egy ilyen játék sokkal többet érdemelt volna! Kár volt így elszúrni. A játékról semmit nem tudtam meg a jó intrón és a menüjén kívül. Nem mint szimulátor tesztelte, hanem nem is tudom minek. Semmi összehasonlítás más ilyen jellegű programokkal, hiányzik a gép agresszivitása, hogy vannak e olajfoltok, a zászlók verseny közben helyesek-e lengetik-e, motorhiba lehetséges-e? Ez mind és még mások hiányoznak a cikkből! Például az is hogy mint nekem is van itthon kormányom az hogy viselkedik? **(pedig T_Boynak is van)** Nem a gázpedálra gondolok!!! Hanem az erővisszacsatolásra! A rázókőt az ütközést megfelelően adja e vissza a program. Erre a cikkre nem Ő kellett volna szerintem, mert nagyon hiányosan írta le (mellébeszélt). Ezzel nem azt mondom, hogy nem tud jó cikket írni, csak ebben a műfajban nem. Beleírni hogy nem szereti az F1-et ?! **(ez számomra is fura volt)** Elég érdekes. Én megrögzött szimulátoros vagyok, legyen szó bármiről. Ezért vagyok erre a cikkre ennyire kritikus. Ez az Én véleményem. Ezt leszámítva nagyon jók vagytok! És ebben a hónapban **URIEL** volt a **LEGJOBB**. További sok sikert, mindent bele! **(ült a kritikád - tanultunk belőle, és a biztatás is jól jött!)**
Heno

...

Hali SZJVC! **(Hali!)**
Először is azt kérdezném van-e valami egyéb kedvelt megszólításod, mert az SZJVC nekem nem áll a számra! **(mivel nem vagyok pehelysúlyú, nem is hiszem, hogy örülnél neki, ha ráállnék)** Ha jól emlékszem a "Széchenyi János Vagyok Ceglédről" az apropó! **(valóban ebből ered az 576-os nevem)** Gondolom nem én vagyok az első aki ír neked, és gondolom minden levél a főszerkesztő váltástól hangos! Ezért irok én is, igyekszem rövid és velős lenni!
1: Nekem nem tiltotta meg CovBoy, hogy leírjam a nevét, de ha akarod, kicsillagozod. Szóval hiányozni fog a srác! Akkor sem voltam boldog, mikor Zolee távozott, de túléltük, és igaz a régi motorosokban sokáig űrt hagytak az Ő poénjai, de lassan-lassan megszoktuk Cov stílusá, és mehettünk tovább. Most pedig Ő is elment! **(sőt, 100 év múlva már egészen biztosan én sem leszek)** A távozás okát ne firtassuk, biztos a sok késés is közrejátszott, de akkor is váratlan volt!
(lassabbra, simább átmenetre volt tervezve eredetileg, aztán hirtelen felgyorsultak az események)
Csak a saját nevemben tudok beszélni, de ha a késést vesszük alapul, biztos mindenkit zavart, és idegesített, de nem hiszem, hogy bárki is gondolt volna arra, hogy "szüntessük meg a késéseket, vesszen Cov"!!! **(a késésnek egyéb, anyagi jellegű vonzatai is voltak, és ez volt a legnagyobb baj!)** Mind1, attól amit én írok semmi nem változik! Csak annyi, hogy ha ezt olvasod Cov, én birtalak, és vigyázz magadra! **(ámen)** 2: A jelen: Igazából erről a lapról még nem lehet kiforrott véleményt alkotni, mivel ahogy olvastuk, marad sok régi rovat, csak átalakítás alatt vannak. Ennek örülnék is, mert jók voltak, tetszett az újság úgy, amilyen lett. Tényleg egyre igényesebb. Szóval a régi rovatok maradhatnának. 3: Csak egy 5let: a mostani számból kimaradt a Csevegő, gondolom rengeteg levél lesz most, szerintem duplázható lenne egy szám erejéig. 4: Nagyon részletezni nem tudok, igazából várni kell 2-3 hónapot, hogy megtudjuk mire leszel képes, mi lesz a lappal a vezetésed alatt. Csak annyit akarok írni, hogy én pozitívan állok a dologhoz, remélem nem lesz gond, minden bizalmam a tiéd! **(komolyan jól esik, kösz.)** Nem vagyok az új dolgok ellen, de remélem ami jó, és bevált, az sem szűnik meg. Szóval sok sikert, aztán szerintem október körül felkereslek újra egy levéllel, ha nem gond, és leirom majd a véleményem, amikor már látszik az eredmény. **(várom!)** 5: Egyetlen kérésem lenne csak, ami szerintem legalább annyi embernek fogja kiváltani nemtetszését, mint ahány egyformán gondolja velem: Nem tudom a Final Fantasy 8 leírását ki csinálja (gondolom Martin), **(nem ő írta)** de ha nem nagy gond, akkor kérlek ne hagyjátok abba. Tudom sok helyet elvesz, de ha már elkezdtétek, jó lenne befejezni! **(illene befejeznünk, de bármennyire is fáj, technikai okok miatt elmarad a folytatás)** Csak ennyi! Szóval remélem a legjobbakat! Sok sikert SZJVC! Cov neked minden jót, és remélem legalább ilyen marad a lap színvonala, mint most. Akkor nagy baj nem lehet!
Tisztelettel: Sipka Csaba

...

Helloo, Te "Vadi Új Főszerkesztő" **(Helló! He-he-he)** Az újságárusnál gyorsan lecsaptam a júliusi 576Kbytera. Attól féltem, hogy elcsaklizzák előlem. **(látod, ha előfizető lennél, megkímélnéd magad a hasonló izgalmaktól)** Nagy vidáman szemlélem a borítót, **(ezek szerint tetszett?)** majd belelapozok az újságba. Ekkor 2db ledöbbenés tört rám egymás után. **(csak kettő?)**
1): Ebbe a számba annyi frankó játék került, **(az nem csak a mi érdemünk)** hogy öröm volt olvasni (vagy nem volt az, de erről később). **(ez meg csak a mi hibánk)**
2): Se szó, se beszéd, csak úgy hirtelen leváltjátok a főszerkesztőt. (Bár TJ eltűnése már sejtetett valamit...)
Ezt biztosan igen éles viták előzhették meg, ha CoVboy nem akart írni egy árva szót se..
Akkor kezdjük a 2. téma kibontásával: Szerintem az olvasók nagy része a "DÜHÖS" és a "BELENYUGVÓ" kategóriába fog tartozni.(ezt különben már eljátszották egyszer Zolee távozásakor) **(a történelem ismétli magát?)** Bár lesznek kivételek is, mint mondjuk én. Biztos vagyok benne, hogy nyomós oka volt a vezetőségnek leváltani az elődödet. Mondjuk téged még nem nagyon ismer senki, úgyhogy a következő két hónapban egy csomó szitkot fogsz kapni. **(azt is kaptam, de akinek egy pici sütnivalója volt, az nem engem okolt)** Lehet, hogy néhány olvasó el is fog pártolni tőled, de ne törődj velük!! **(megfogadom a tanácsod!)** Majd téged is megszeretnek. Csak egy dolgot kérek tőled: Ne próbáld meg utánozni CoVot, mert úgyse fog menni, és még jobban "megutálnak" majd érte. **(ezt többen is tanácsolták, de régen túl vagyok a kamaszkoron, amikor még esetleg azt hihettem, hogy önmagam helyett másra kell hasonlítanom)** Ezeket a tanácsokat egy olyan veteránolvasótól kapod, aki nagyon szereti az újságot, és nem szeretné, ha leromlana a minősége. **(Jogot szereztél arra, hogy akár kemény kritikát is mondhass rólunk!)** Ennyit erről a témáról, a következő sorokban olvashatod a feketelevest, az újsággal kapcsolatban, de nyugodtan kivághatod, ha akarod.
Felfedeztem néhány szerkesztési hibát: Az ismertetőknél a 3D gyorsító résznél ugye a * azt jelenti, hogy feltétlenül kell kártya, és ha nincs *, akkor van szoftveres verzió is. **(Nagyon köszönjük, hogy felhívtad rá a figyelmünk! Ebben a számban még nem, de a következő számtól tartani fogjuk ehhez a szabályhoz magunkat.)** Na a legutóbbi számban ezt nem vettétek figyelembe. **(valóban nem, de ennek is megvolt az oka, tisztáztuk!)** -Minek kell előzetest írni egy olyan játékról, ami biztosan benne lesz a következő számban? (DR2) -Hol marad a FF8 végigjátszásának a folytatása? **(a folytatás "technikai okok miatt" elmarad...)** -Az MDK2nél miért kellett egy egész oldalas kép? **(ezt többen is kérdeztétek! A februári számban, a Final Fantasy VIII, márciusban a Nox, áprilisban a Messiah, május-juniusiban pedig a Dino Crisis, vagyis a "hónap játéka" előtt, mintegy hagyományosan ott vannak a teljes oldalas képek. Mivel eddig ezt soha senki sem nehezményezte, mintegy hagyománytiszteletből ezen mi sem változtattunk. De ha gondoljátok?)**
-Az EBről 10 oldal? Minek...? **(már volt erről is szó fentebb, a riport, és az EB történelem talán tényleg kimaradhatott volna.)** -Miért kell egy cikkben a billentyűzetkiosztást taglalni? **(a Bevezetőben már kitértem rá.)** Azt nézze meg mindenki magának! -A Diablo 2 cikk igen haloványra sikerült. **(Ezzel a megjegyzéseddel így nem nagyon tudunk mit kezdeni. Talán ha azt is leírtad volna, hogy mi nem tetszett benne...)** –A KINDERTOJÁS cikksorozatot felejtsétek el, ha lehet. **(a fiatalabb korosztályra, és azok szüleire is gondolnunk kell, amikor összeállítunk egy lapot)** -Hogy jön az MP3 egy játékújságba? **(nagyon sokan örültek neki volt, aki "felnőtt(ek) játék(á)nak" nevezte, ezért is folytatjuk ebben a számban a sorozatot)** Ezek persze már csak fukarkodások a részemről. **(nem érezzük annak)** Ezeket nyugodtan kihagyhatod! **(kár lett volna!)** Még az újságírókról valami: Nekem személy szerint Solan cikke, a SOULBRINGER tetszett a legjobban. Szerintem Solan és Uriel a legígéretesebb. **(a nevükben is köszönöm! Tudva, mekkora lelkesedéssel, a szívüket-lelküket beleadva írták cikkeiket, külön örülök a dicséretednek!)**
Na, most ennyit hordtam össze!
FELEGAR Válóczi Róbert **(Minta értékű hozzászólás volt, amit külön köszönök, köszönünk neked. Az ilyen megnyilvánulások alapján tudjuk eldönteni merre, és hogyan tovább!)**

Velős, vagy jótékonyan aggódó megnyilvánulásaitokból ennyi fért az augusztusi számba.
Szeptemberben már nem fogok a főszerkesztőváltással foglalkozni, tehát aki erről ír, az biztosan kimarad! Elmaradtak a kretén ötletek, pedig biztosan emelnének a hangulaton.
Bízom benne, hogy be fogtok indulni, ha végre meritek elengedni az agyatok!

Addig is szevasztok:

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

Angol eladási lista

1. Diablo II (Havas)
2. The Sims (EA)
3. Vampire (Activision)
4. Shogun: Total War (EA)
5. Earth 2150 (SSI)

U.S.A. eladási lista

1. Diablo II (Havas)
2. The Sims (EA)
3. Icewind Dale (Interplay)
4. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
5. Deus Ex (Eidos)

Demo letöltési lista

1. 3D Ultra Pinball (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. Gunship! (Hasbro)
4. Resident Evil II (Capcom)
5. Kiss Psycho Circus (3rd Law)

TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Diablo II (Havas)
2. Planescape: Torment (Interplay)
3. Heroes of Might & Magic III (3DO)
4. Age of Empires II (Microsoft)
5. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Baldur's Gate (Interplay)
8. The Sims (EA)
9. Icewind Dale (Interplay)
10. Might & Magic VIII (3DO)

Mindannyiunk sajnálatára itt most elfogyott az augusztusi 576...
ne szomorkodjatok, szeptember 20-án újra
jövünk!

Biztos lesz:



Heavy Metal: FAKK²

Ebben a Quake 3 motorjára épülő, 3D-s akció/kalandjátékban, meg kell akadályoznunk Gitet, hogy mutáns követőivel (rondánál rondább szörnyek!) hatalma alá gyűrje a Földet. Julie, a játék főszereplője kivívta a szakmabeliek elismerését, akik az év legszexisebb játékaként emlegetik a Fakk 2-t.

Sydney 2000

Valamennyi olimpiai számot kipróbálhatjuk számítógépünkön, így pl.: a 100 méteres síkfutást, a 110m-es gátfutást, az olimpiai sprint kerékpárszámot, a skeet lövészetet, a súlyemelést, a 10m magasból lezúgó műugrást, a kalapácsvetést, kajakozást, valamint a távolugrást is.





Star Trek Voyager

(Hogy Urielnek is igaza legyen) A játék különlegessége, a filmből már jól ismert képi, és hangeffektek egyvelege, valamint a nagyszerű kísérő zene. Az utóbbi idők egyik legigényesebb grafikájával megáldott program, többjátékos üzemmódban játszva nyújtja a legnagyobb élvezetet.

Nascar Heat

Abszolút realitás jellemzi ezt az "autó-szimulátort". A Hasbro, az autós programok terén szerzett tapasztalatával, és a motorsportok iránti szenvedélyének felhasználásával készítette programját, és azoknak ajánlja, akik a legapróbb részletekre is figyelve akarják élvezni a versenyzés, és a száguldás izgalmait.

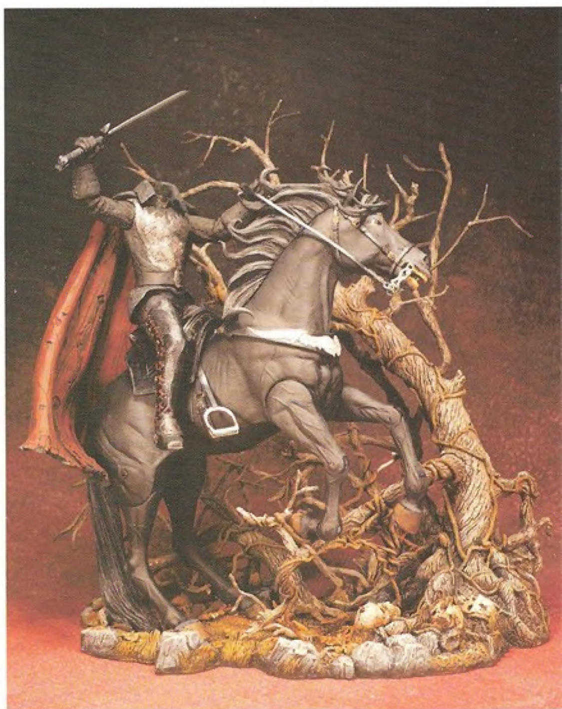




Kedvenc hőseid most kézzelfogható közelségbe kerültek, az 576 Shopokban

Akciófigurák, filmsztárok, egykori és mai kedvencek csúcsminőségben

CARTOON NETWORK
Danger Girl
McFARLANE TOYS
THE SMURFS
POPEYE
Coca-Cola
SPAWN
DUKE NUKEM
The Beatles Yellow Submarine
THE SIMPSONS
CRASH BANDICOOT
MÁTRIX II
THE X FILES
CHICKEN RUN
TOMB RAIDER
STAR WARS EPISODE I
FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURES
BONE





Részletes listánkat megtalálod a

WWW.576.hu

weblapon, vagy üzleteinkben.

1137 Budapest Pozsonyi u. 14. Tel.: 35-90-576	West End City Center Jókai Mór sétány 47. Tel.: 23-87-576
Mammut Bev. Központ Széna tér 2. emelet Tel.: 345-80-76	Pólus Center Center Court 237 Tel.: 419-41-17

Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!

ISSN 0865-8226

